



***SUPREME EDITION***

***LIVRE DE RÈGLES***

***TRADUCTION FRANÇAISE***

# CRÉDITS

**Créateur de Pulp City et Game Design original :**

Maciej Żylewicz

**Supreme Edition et Game Design du Supreme Engine :**

Maciej Żylewicz, Devon Peterson, Leon Mallett

**Direction artistique & Design :**

Melvin de Voor

**Rédacteur en chef :**

Leon Mallett

**Directeur des tests :**

Devon Peterson

**Relecture :**

Pulp Monsters Team & William Glass, et playtesters

**Playtesters principaux :**

Chris Cassino, Ian Henderson, Paul M. M. D. Jacobus, Maurice Kent, Stuart Lis, Brandon Peterson, Aaron Skrivanek

**Playtesters additionnels :**

Rob Bresnen, Jason Cabral, Jim Dice, Ron Purvis, Luke Purvis, Zbigniew Wojtania, Drew Wood

**Couverture de la Supreme Edition :**

Liam C.

**Illustrations principales :**

Melvin de Voor, Liam C., Marek Oleksicki

**Illustrations additionnelles :**

Szymon Biernacki, Steve Goad, Vicente Ruiz Gomez, Andrew Hou, Kamil Paciukanis, Josh Spinell, Sergio Alonso León

**Sculptures principales :**

James van Schaik, Jarek Smółka

**Sculptures additionnelles :**

Christian Danckworth, Gael Goumon, Doug Hamilton, Sergio Alonso Leon, Mohand, Israel Gonzalez Mojarro,

Jerzy Montwitt, Wojciech Flis

**Peinture des figurines :**

Vesa Mäkelä, Jędrzej Wojciechowski, Jolly Roger Studio, Maciej Żylewicz

**Moulage :**

Griffin Moulds Ltd., MaxMini.eu

**Logo et Icônes Pulp City :**

Monika Ostaszewska & Przemysław Ostaszewski, Illustrations des factions par Melvin de Voor

**Décors :**

Ainsty, AmeriTowne, Armorcast, MaxMini, Plasticville

---

**Traduction française :**

Nicolas Ronvel

**Relecture et avis :**

TenNoBushi, Skrappa

**Mise en page :**

Nicolas Ronvel

**Polices utilisées :**

Bangers, DroidSerif, Oswald

**Version de traduction :**

1.0.1 - 2017-03-15

*Traduction autorisée par Pulp Monsters*

*Merci de ne pas diffuser le document, mais de diffuser le lien de téléchargement.*

<http://www.pulpcity.fr>

# TABLE DES MATIÈRES

## Table des matières

Crédits.....	2	5 - Actions Exclusives.....	22	7 - Conditions et Statuts.....	35
Table des Matières.....	3	Attaquant, Défenseur et Cible. .	22	<i>En Contact</i> .....	35
<b>0 - Affrontements à Pulp City !.....</b>	<b>5</b>	Actions de Combat		<i>KO</i> .....	35
Qu'est-ce que Pulp City ?.....	5	& Actions Dynamiques.....	22	<i>Sonné</i> .....	35
Comment jouer à Pulp City ?.....	5	Coûts.....	23	<i>Transformation / X</i> .....	35
Ce dont vous aurez besoin.....	5	Ligne de Vue (LDV).....	24	<i>Fort</i> .....	35
Le Champ de Bataille.....	6	Types d'Actions Exclusives.....	25	<i>Faiblesse</i> .....	35
Mesures.....	6	<i>Aura X (AUR X)</i> .....	25	<b>8 - La Ville.....</b>	<b>36</b>
Figurines.....	7	<i>Corps-à-Corps (CAC)</i> .....	25	Le Terrain.....	36
Descripteurs.....	8	<i>Instantanée (IST)</i> .....	25	<i>Structures</i> .....	36
Origines.....	9	<i>Projectile X (PRJ X)</i> .....	25	<i>Terrain Infranchissable</i> .....	37
Types.....	9	<i>Indirecte X (IND X)</i> .....	25	<i>Terrain Dangereux</i> .....	38
Éléments.....	10	<i>Onde X (OND X)</i> .....	26	Terrain Invoqué.....	38
Traits.....	10	<i>Rayon X (RAY X)</i> .....	26	Manipulation du Terrain.....	38
<b>1 - Bienvenue à Pulp City !.....</b>	<b>11</b>	<i>Invocation X (INV X)</i> .....	26	<i>Objets</i> .....	38
Cartes de Personnage.....	11	<i>Percée X (PRC X)</i> .....	26	Citoyens.....	39
Face de Recrutement d'Acolyte	12	<i>Lancer X (LNC X)</i> .....	27	<b>9 - Équipes &amp; Leaders.....</b>	<b>40</b>
<b>2 - Séquence d'un Round.....</b>	<b>13</b>	<i>Réaction X (RCT/X)</i> .....	27	Recruter votre Équipe.....	40
Jet d'Initiative.....	13	Jets d'Action.....	28	Acolytes.....	40
Calcul de la Réserve d'Action.....	13	<i>Difficulté Fixe</i> .....	28	Cartes de Leader.....	41
Phase d'effets.....	13	Faire un Jet d'Action.....	28	Cartes de Leader - Faction.....	42
Tours de jeu.....	14	EFX (Extra FX).....	29	<b>10 - Scénarios &amp; Vignettes.....</b>	<b>44</b>
Fin du Round de Jeu.....	14	Effets.....	30	Se préparer à une Rencontre.....	44
<b>3 - Réserve d'Action/Activations. 15</b>		<i>Affaiblissement X</i> .....	30	Remporter une Rencontre.....	44
Points d'Action		<i>Anti-Boost X</i> .....	30	Jet de Tactique.....	45
& Réserve d'action.....	15	<i>Attaque X</i> .....	30	Avantages Tactique/Logistique.....	45
S'activer ou Passer son tour.....	16	<i>Boost X</i> .....	30	Encombré.....	45
<i>Activation</i> .....	16	<i>Cible Supplémentaire X</i> .....	30	Contrôle et Marquage.....	45
<i>Actions</i> .....	16	<i>Contrôle Mental</i> .....	30	Scénarios.....	46
<i>Actions combinables</i> .....	16	<i>Défense X</i> .....	30	<i>Baston !</i> .....	46
<i>Passer son tour</i> .....	16	<i>Déplacement</i> .....	31	<i>Chasse au Trésor</i> .....	46
Activations / Actions en chaîne	16	<i>Dommmages X</i> .....	31	<i>Capture du Drapeau</i> .....	46
Diriger les Acolytes.....	17	<i>Enchaînement</i> .....	31	<i>Compte à rebours</i> .....	46
Jet d'Initiative.....	18	<i>Explosion X</i> .....	31	<i>Guerre de Territoire</i> .....	47
<i>EFX Coups de Génie</i> .....	18	<i>Faible / X</i> .....	31	<i>Roi de la Colline</i> .....	47
<b>4 - Mouvement.....</b>	<b>19</b>	<i>Fatigue</i> .....	31	<i>Chacun chez soi !</i> .....	47
Actions de Mouvement.....	19	<i>Immunité / X</i> .....	32	Vignettes.....	48
Types de Mouvement.....	20	<i>Invocation X/X</i> .....	32	<i>Vignettes « Citoyens »</i> .....	48
<i>Bond</i> .....	20	<i>Soins X</i> .....	32	<i>Vignettes « Urbanisme »</i> .....	48
<i>Grimpeur</i> .....	20	<i>Sonné</i> .....	32	<i>Vignettes « Suprêmes »</i> .....	48
<i>Sprint</i> .....	20	<i>Spécial / X</i> .....	32	<b>Glossaire.....</b>	<b>49</b>
<i>Téléportation</i> .....	20	<i>Spectral</i> .....	32	<b>Notes de Traduction.....</b>	<b>56</b>
<i>Vol</i> .....	20	<b>6 - Bonus de Combat.....</b>	<b>33</b>	<b>Lexique de traduction.....</b>	<b>57</b>
Situations spéciales.....	21	A Couvert.....	33	Anglais vers Français.....	57
<i>Sonné</i> .....	21	Charge.....	33	Français vers Anglais.....	58
<i>Chute</i> .....	21	Cible Facile.....	33		
<i>Écrasement</i> .....	21	En Groupe.....	33		
		En Hauteur.....	33		
		Faiblesse.....	34		
		Fort.....	34		
		Fracasse Tout !.....	34		
		Plus Grand.....	34		

# CHAPITRE 0 - AFFRONTEMENTS À PULP CITY !

## QU'EST-CE QUE PULP CITY ?

Pulp City est un jeu d'escarmouche pour figurines, dans lequel des Héros et des Vilains aux super-pouvoirs se battent pour décider du destin de Pulp City. Ces règles vous permettront de créer des affrontements de Suprêmes en utilisant juste deux figurines par camp, ou en alignant des camps d'une douzaine d'individus pour des rencontres épiques.

Si vous êtes habitué aux jeux de figurines, Pulp City vous offre l'opportunité de démontrer vos talents de stratège et de tacticien, en assemblant et contrôlant une équipe de personnages dotés de super-pouvoirs. Ces règles favoriseront toujours un joueur pensant trois coups en avance, et contrôlant au mieux ses ressources.

C'est un jeu de personnages Suprêmes. Vous aimez l'idée de jouer une force unique de Héros et de Vilains charismatiques ? Alors Pulp City est fait pour vous.

Et même si les jeux d'escarmouche avec figurines ne vous sont pas familiers, les règles de Pulp City restent simples et faciles à comprendre. Vous maîtriserez les règles de base après votre première partie, puis vous découvrirez, au fur et à mesure, de nouvelles stratégies plus subtiles, qui vous permettront de prendre l'ascendant sur vos adversaires.

## COMMENT JOUER À PULP CITY ?

Chaque joueur gère sa plus précieuse ressource - les Points d'Action - et l'utilise pour alimenter les Actions de ses figurines. En retour, les figurines contribuent à la Réserve d'Action chaque Round. La partie se déroule sur plusieurs Rounds, pendant lesquels les figurines sont jouées lors d'Activations alternées. Chaque figurine peut être activée plusieurs fois, tant que sa Limite de Points d'Action n'est pas dépassée. Certaines figurines réaliseront ainsi une Action unique mais dévastatrice, quand d'autres déclencheront une multitude d'Actions moins puissantes.

Chaque Action est résolue via un Jet d'Action. Le Trait de la figurine est alors ajouté au jet de dé, et le résultat est comparé au résultat de l'adversaire, ou à une Valeur Fixe. Les figurines feront tout pour jeter le maximum de dés, le plus élevé étant conservé pour le résultat final. Cependant, le plaisir commence vraiment quand vous échangez des valeurs élevées contre des EFX : des effets spéciaux qui vous permettront de réaliser plus de dégâts, d'envoyer valdinguer vos adversaires, ou de les affaiblir.

Dans Pulp City, la clé de la réussite réside dans une construction d'Équipe intelligente (utilisant sagement les différents rôles tels que les Tanks, les Soutiens, les Tireurs et tous les autres), et dans une gestion efficace des ressources sur le terrain.

## CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

○ Un adversaire (ou 2, ou plus !) avec un bon esprit.

○ Quelques figurines de Suprêmes, venant d'une des boîtes Starter ou d'un pack d'extension (au moins 2 figurines par 'Équipe'), accompagnées des cartes correspondantes. Quelques Acolytes peuvent aussi s'avérer nécessaires. Les cartes de Suprêmes sont décrites dans le chapitre 1.

○ 4, ou plus, dés à six faces (aussi appelés d6).

○ Une règle de mesure (en pouces / inches).

○ Un Champ de bataille. Une table de 2'x2' (60x60cm) avec quelques éléments de décor permettra de représenter Pulp City pour une petite Rencontre. De plus grands Champs de bataille sont possibles à la convenance des joueurs. Le Chapitre 8 décrit comment les Suprêmes, les Acolytes et les Monstres peuvent interagir avec le Terrain, ainsi qu'avec les malheureux Citoyens résidents de Pulp City.

○ Des jetons, des pièces ou tout autre type de marqueurs pour tenir compte des Points d'Action.

Déployez les Suprêmes, et ouvrez les hostilités !

## LE CHAMP DE BATAILLE

C'est ici que se déroulent les parties et que s'affrontent les Suprêmes. Le Chapitre 8 propose des règles pour les différents éléments de décor que vous pouvez utiliser. Pour l'instant, voyons comment préparer votre partie. Les joueurs peuvent s'entendre sur la mise en place du décor ou suivre le guide ci-dessous.

Une table typique pour Pulp City doit avoir des zones de déploiement de taille suffisante, séparées d'au moins 18 pouces. Pour beaucoup de parties, une table de 60x60cm ou plus est idéale. Une table de 120x120cm est plus appropriée pour des parties plus importantes, avec un niveau de rencontre élevé. Des parties avec très peu de figurines peuvent utiliser des tables plus petites. Au final, utilisez surtout ce que vous avez sous la main, mais essayez de respecter les 18 pouces de séparation entre les zones de déploiement (ZD).

Il est toujours bon de préparer votre table avec un thème en tête. De nombreuses parties de Pulp City se déroulent au cœur de la ville, mais pas toujours. Les Suprêmes voyagent parfois vers toutes sortes d'endroits exotiques.

Peu importe le thème choisi, essayez d'avoir quelques Structures (bâtiments ou autres) sur la table pour offrir une troisième dimension à exploiter. Pensez aussi à inclure un grand nombre d'Objets. Ce peut être des voitures, des cabines téléphoniques, des poubelles et des bancs, mais aussi, pourquoi pas, des rochers, des arbres, ou des cristaux aliens. Prenez ce que vous avez et ce qui convient. Pensez à répartir ces éléments équitablement sur la table pour offrir à tous des opportunités d'interaction.



## MESURES

Voici une convention de règle utilisée pour les mesures à Pulp City.

Si la Cible se trouve à portée d'une Action Exclusive horizontalement et verticalement, alors elle est à portée. N'additionnez pas les portées verticales et horizontales, mesurez simplement la portée dans les deux directions. Pour les autres Actions que celles de Mouvement, la portée indiquée concerne la portée horizontale et verticale.

Chaque Type de mouvement (voir chapitre 4) renseigne ses portées verticales et horizontales.

### Pré-mesure

Pulp City est un jeu d'actions à haut risque. Ce n'est pas un jeu d'estimation de distance. Voilà pourquoi il est permis aux joueurs de pré-mesurer n'importe quelle distance n'importe quand durant la partie.

### Pouces & Centimètres

Dans Pulp City, les distances et les mesures sont toutes exprimées en pouces (inches, ou "). Cette unité est répandue dans les jeux de figurines, et de nombreux outils de mesure (règles, mètres rubans, gabarits) l'utilisent.

Pour ceux qui ne sont pas à l'aise avec cette unité, notez qu'un pouce équivaut à 2,54cm. Pour plus de simplicité, vous pouvez arrondir à 2,50cm. Ainsi, un déplacement de 4" (ou 4 pouces) correspondra à un déplacement de 10cm.

Dans tous les cas, l'important est que tous les joueurs utilisent le même système de mesure, pour éviter toute mésaventure.

## FIGURINES

Les figurines sont les représentations de vos combattants, Suprêmes, Acolytes ou Monstres, mais également des éléments de décor avec lesquels ils peuvent interagir.

### Suprêmes, Acolytes et Monstres

Ce sont les pièces centrales de votre Équipe. Elles sont toutes montées sur un socle dont la taille est indiquée par la carte de profil. Les Suprêmes sont vos super-héros ou super-vilains. Les Acolytes constituent le menu fretin ou des compagnons spéciaux. Les Monstres sont de puissantes créatures ou des engins de destruction, rivalisant en puissance avec plusieurs Suprêmes.

Les Suprêmes, Acolytes et Monstres (ainsi que certains Objets et Jetons) ont des socles et suivent la règle ci-dessous :

**Taille de socle :** Chaque figurine possède une taille de socle définie en mm indiquée sur sa carte de profil. Exceptionnellement, il peut arriver qu'une figurine ait été disponible à l'origine avec un socle plus petit que celui indiqué sur sa carte. La figurine reste jouable, mais on utilise dans ce cas la taille réelle de son socle pour déterminer le Bonus de Combat Plus Grand (voir le chapitre 6).

### Objets


Ce sont des éléments qui font partie du Champ de Bataille et peuvent être ramassés et utilisés comme armes ou comme objectifs de Scénarios. On y compte les poubelles, les arbres, les voitures ...


### Jetons


Des Actions, des Pouvoirs ou d'autres événements de jeu peuvent nécessiter une matérialisation sur la table.


On utilise alors un Jeton, représenté par un socle de 30mm et, sauf mention contraire, Immobile (ne peut pas bouger, et a une Immunité / Déplacement). Il ne bénéficie jamais de Bonus de Combat, et ne gagne ni ne procure de Points d'Objectifs (PO). Un Jeton est une figurine.

La description habituelle d'un Jeton suit le schéma suivant :

Nom ;  X ; [Y pouces de hauteur ;] socle de YYmm ; PV Z

X est la valeur du trait , utilisée en Défense des Jets d'Action (un Jeton ne lance pas de dé). [Y pouces ;], si précisé, indique la hauteur du jeton. YYmm représente la taille du socle. Z est le nombre de PV du jeton, qui est mis KO s'il arrive à 0 PV.

(Colonne Rocheuse;  8 ; 5 pouces de hauteur ; socle de 30mm ; PV 5)

L'Action **Stalagmites**, de Stone Hawk, invoque des Jetons de Colonne Rocheuse. Chacun à une valeur de  de 8 en Défense des Jets d'Action, et est mis KO quand il perd 5 PV.

## Structures

Les Structures sont des éléments de décor immobiles, avec lesquels on peut interagir et qui peuvent même être détruits si on y met assez d'efforts. Les bâtiments sont de parfaits exemples de Structures.

### Zones

Parfois, un élément de décor ne peut pas être endommagé, mais possède néanmoins un impact sur la Rencontre, représentant parfois une menace non-négligeable. Un tel élément de décor est décrit dans les sections traitant de Terrain Dangereux.

### Marqueurs

Un Marqueur est un objectif spécial modélisé sur un socle de 30mm, et utilisé par certains Pouvoirs, ou par les Scénarios et Vignettes. On ne peut normalement pas les endommager, et ils ne peuvent pas être déplacés sauf mention contraire.

Des figurines et des conversions utilisées comme marqueurs apportent une plus-value aux parties, surtout quand ces marqueurs sont des objectifs majeurs d'une rencontre.

### Alliés et Ennemis

Certaines règles concernent les figurines Alliées ou Ennemies. Toutes les figurines de votre équipe sont vos Alliées, alors que toutes les figurines de l'équipe adverse sont vos Ennemies. Une figurine est toujours Alliée avec elle-même. Par exemple, un Suprême Soutien compte comme étant Allié à lui-même, et contribue donc à générer un PA supplémentaire grâce au Pouvoir de Soutien (étant dans les 6 pouces). Lors d'une rencontre avec plus d'un joueur par camp, il revient aux joueurs de décider en début de partie si le terme "Allié" s'applique également aux figurines d'une autre équipe mais dans le même camp.

## DESCRIPTEURS

Les Descripteurs sont utilisés dans les règles pour identifier des caractéristiques spécifiques qui interagissent avec les règles. On trouve par exemple les Tailles de Socle, les Conditions, les Effets, les Éléments, les Types de Mouvement, les Origines, les Types ou les Rôles. D'autres descripteurs utilisent des mots-clés tels que Structure, Objet ou Jeton.

Chaque Descripteur est décrit dans la section de règles adéquate, mais sachez qu'ils peuvent intervenir dans les interactions entre les figurines.

### Alignement

Dans Pulp City, les Personnages (Suprêmes, Monstres et Acolytes) possèdent tous un Alignement : soit Héros, soit Vilain, soit les deux.

### Factions

De nombreux Suprêmes et certains Acolytes appartiennent à un groupe spécifique. Plus rarement, on peut même en trouver qui travaillent de concert avec plusieurs groupes et font donc partie de plusieurs Factions. Il peut s'agir des nobles gardiens de la ville que sont les célèbres *Heavy Metal* ou *Supreme Alliance*. Ou alors des protecteurs de l'ombre tels que la *Blood Watch* ou *Way of the Fist and Blade*. Mais il y a aussi d'implacables envahisseurs comme le *Necroplane*, les *Grimms* ou *Ulthar*.

Le monde de Pulp City accueille ces Factions et bien d'autres. Vous découvrirez plus d'informations à leurs propos dans les chapitres suivants de ce livre.

### Rôles

Les Suprêmes et les Acolytes ont chacun un Rôle, qui permet d'identifier leur fonction au sein de votre Équipe. Il n'existe qu'une seule règle concernant l'utilisation de différents Rôles au sein d'une Équipe : vous êtes limité à un Leader et un Colosse maximum. Prenez en compte le fait qui se concentre sur un seul Rôle risque de se trouver en difficulté face à une Équipe mieux équilibrée. Les Pouvoirs associés aux différents Rôles sont indiqués ci-dessous pour référence.

#### Bagarreur

De manière évidente, un Bagarreur apprécie de se trouver en pleine mêlée, pour faire jouer ses poings comme son rôle le suggère.

**Bagarreur** : Ajoute +1 dé aux Actions de Combat en tant qu'Attaquant contre les figurines En Contact.

#### Bolide

Rapide, mobile et idéal pour contester un objectif.

**Bolide** : Peut être Fatigué 3 fois par Round.

#### Colosse

La véritable force brute de l'équipe, il ne peut travailler seul et doit s'appuyer sur d'autres Suprêmes pour être efficace.

**Colosse** : Les Actions en tant qu'Attaquant génèrent des EFX sur 4+.

#### Infiltré

Un surnois. Ninja ou assassin, un Infiltré opère depuis les ombres de Pulp City.

**Infiltré** : Peut être déployé n'importe où, en dehors de la Zone de Déploiement adverse.

#### Leader

Guide d'une équipe, le Leader est un Suprême tout-en-un.

**Leader** : Peut choisir 3 Cartes de Leader. Si les conditions sont remplies, il obtient également une carte de Faction.

#### Soutien

Le plus souvent centré sur la défense, le Soutien assiste ses équipiers, les aide à survivre à l'ennemi et les places au bon endroit au bon moment.

**Soutien** : Génère 1 PA supplémentaire par Suprême Allié dans les 6 pouces lors de la phase de Calcul des PA.

#### Tank

Là où certains sont aptes à détruire tout sur leur passage, le Tank encaisse. Difficile à mettre à terre, il sera souvent le dernier debout.

**Tank** : Ajoute +1 dé en tant que Défenseur. Tout Jet d'Action d'une Action de Combat utilisée contre un Allié En contact avec le Tank peut être redirigé vers le Tank, au choix du joueur Défenseur.

#### Tireur

Qu'il utilise des armes ou de l'énergie venant de ses pouvoirs, un Tireur peut déclencher des attaques mortelles à distance.

**Tireur** : Ajoute +2 dés aux Actions de Combat en tant qu'Attaquant quand il n'est pas En Contact avec une figurine Ennemie.

## ORIGINES

---

L'Origine détermine la source des capacités du Suprême ou du Monstre. On trouve trois origines aux étranges pouvoirs des habitants de Pulp City. Les figurines de votre Équipe auront chacune l'une de ces Origines :

### **Science**

Certains Suprêmes sont nés quand la science s'est immiscée dans leur vie normale. Radiations, produits chimiques, vapeurs toxiques altèrent les corps et les esprits, et amènent l'évolution vers de nouvelles frontières. D'autres utilisent simplement des gadgets high-tech pour augmenter leurs capacités à un niveau surhumain.

### **Nature**

On trouve parmi les Suprêmes de la Nature des enfants nés de divinités mineures de la Nature, ou des humains ayant joué avec d'anciens pouvoirs druidiques. Leurs capacités copient souvent la terrible puissance des éléments et des animaux sauvages. D'autres Suprêmes semblent être nés avec de tels pouvoirs, comme si Gaia elle-même les en avait dotés. Même une société évoluée comme celle de Pulp City ne peut rien contre la fureur déchaînée de la Nature.

### **Mystère**

Occultisme, interventions divines, pactes démoniaques, ouverture de portails vers le Necroplane : autant d'événements qui confèrent à des gens normaux des pouvoirs dépassant l'imagination. Même si ces pouvoirs ont généralement un coût à payer très élevé.

## TYPES

---

La plupart des personnages n'ont qu'un seul Type, qui indique sa forme de vie, mais parfois certains correspondent à plusieurs types !

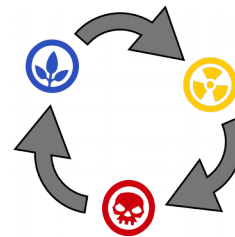
### **Vivant**

Le fourre-tout pour de nombreux êtres super-puissants. Presque tous les Suprêmes ou Acolytes qui n'entrent pas dans une autre catégorie sont Vivants.

### **Non-vivant**

Une antithèse d'un être Vivant, existant dans un état de non-vie qui est souvent maintenu grâce à la force vitale des Vivants.

## La Triade des Origines



### **La Nature submerge la Science**

De multiples cas de barrages brisés, de villages avalés par des avalanches, ou d'orages plongeant des cités entières dans le noir montrent que la Science n'a que peu d'emprise sur les Forces de la Nature.

### **La Science résout le Mystère**

La récente incursion du Necroplane dans Pulp City est une preuve flagrante que la Science repousse impitoyablement le Mystère dans le royaume des histoires pour enfants. De nouveaux équipements super-technologiques et des armes à plasma sont capables d'interférer avec la magie et les êtres intangibles. C'est une triste réalité : les grands mystères d'antan sont tous décryptés un par un.

### **Le Mystère manipule la Nature**

Les racines de la magie se trouvent dans les anciens cultes vénérant la Nature. De nouvelles générations de pratiquants occultes s'accaparent les forces destructrices de la Nature grâce à des versets mystiques ou des pouvoirs démoniaques. La Nature et toutes ses merveilles fléchiront face à une incantation assez puissante.

### **Mécanique**

On y trouve des formes de vie artificielles, des êtres aux corps constitués de pistons à la place des muscles, de circuits au lieu du système nerveux, et d'un moteur diesel ou d'un système électrique avancé pour tout système circulatoire.

### **Extérieur**

Êtres et entités d'autres royaumes, créatures spirituelles ayant pris forme sur le plan Terrestre. On les appelait autrefois Anges ou Démons. Peu importe la vérité, leur motivation ne peut être comprise des simples mortels.



## ÉLÉMENTS

Certains Suprêmes, Monstres et Acolytes partagent une affinité avec une force primaire particulière, que l'on appelle un Élément. Les Éléments à Pulp City sont les suivants :

### **Air**

Le pouvoir des vents et des tempêtes. Air, Vent, Tempête et Orage : le pouvoir des cieux.

Air est Fort/Eau et Vol.

### **Eau**

Force de la nature turbulente et froide. Eau, Glace, Neige et Pluie : le froid et les mers implacables.

Eau est Fort/Feu et Mécanique

### **Feu**

L'intensité de violents brasiers et des volcans. Feu, Lave et Magma : le brûlant pouvoir de la flamme et de la chaleur.

Feu est Fort/Terre et Non-vivant.

### **Terre**

La saisissante influence terrestre. Terre, Pierre, Bois et Plantes : la furie primaire et incessante de Gaïa.

Terre est Fort/Air et Objets & Structures.

### **Lumière**

La pureté issue d'une radiance brillante.

Lumière est Fort/Ténèbres et Extérieur.

### **Ténèbres**

La terrifiante emprise de l'obscurité.

Ténèbres est Fort/Lumière et Vivant.

## TRAITS

Le Chapitre 1 décrit comment lire les cartes de Suprêmes. Chaque carte liste six Traits pour sa figurine. Les Traits représentent les capacités générales d'un personnage et sont les suivants :

### **Force**

Le Force indique avec quelle puissance et quelle précision peut frapper votre Suprême, ou quel poids il peut soulever. Les Suprêmes avec une Force élevée sont généralement des cogneurs ou des guerriers qui tapent d'abord et posent les questions ensuite.

### **Défense**

Que ce soit grâce à une résistance surnaturelle, ou une chance extraordinaire à encaisser les coups, la Défense indique la capacité de votre Suprême à rester en vie. Les Suprêmes avec une Défense élevée portent des armures lourdes ou comptent sur une vigueur d'un autre monde pour se protéger des coups à venir. Ou bien ils sont assez chanceux pour être nés avec une peau blindée.

### **Énergie**

L'Énergie définit la capacité à manipuler différents types d'énergie, que celle-ci soit d'origine cosmique, vienne de sources élémentaires, ou représente simplement l'usage d'armes en tout genre. Les Suprêmes avec une Énergie élevée sont de véritables dangers lors des combats à distance.

### **Agilité**

L'Agilité regroupe la vitesse et les acrobaties. Les Suprêmes avec une Agilité élevée se déplacent à la vitesse de la lumière et esquivent aisément les balles.

### **Mental**

Le Mental est une manifestation de la puissance de la pensée. Tout devient possible grâce aux pouvoirs du Mental, que ce soit abattre des bâtiments ou calmer un psychopathe enragé. Les Suprêmes avec un Mental élevé possèdent souvent des pouvoirs psychiques inhabituels.

### **Esprit**

L'Esprit représente la volonté indéfectible de vivre. Il reflète également la résistance aux attaques psychiques et au contrôle mental. Les Suprêmes avec un Esprit élevé vivent par leur religion ou leurs convictions religieuses et aident généralement leurs équipiers plus que les autres.

# CHAPITRE 1 - BIENVENUE À PULP CITY !

Ce chapitre décrit les bases des cartes de Suprêmes et d'Acolytes pour Pulp City. Cela va des différentes capacités listées sur les cartes aux bases du recrutement. A la fin de ce chapitre, vous serez capable de savoir ce que peut faire un Suprême simplement en regardant sa carte. Et, une fois que vous aurez décidé de ce que vous souhaitez pour votre Équipe de Suprêmes, vous serez capable de recruter une équipe qui convient à vos besoins.

## CARTES DE PERSONNAGE

Le recto d'une carte de personnage présente une image de la figurine en question, et s'appelle la Face de Recrutement. Vous y trouverez l'ensemble des informations nécessaires au recrutement de vos Suprêmes. Plusieurs de ces informations sont importantes pour le jeu. Au verso de la carte, la Face d'Action, se trouvent les informations nécessaires à l'utilisation de la figurine lors d'une Rencontre.



## CONFLITS DE RÈGLES – CARTES VS. LIVRE

Quand la carte d'une figurine décrit une règle qui entre en conflit avec une règle de ce livre, la carte est considérée comme étant une exception à la règle, et ce qui est noté sur la carte outrepassé ce qui est indiqué dans les règles de base.

## Face de Recrutement

### 1. Rôle

La fonction de la figurine dans l'Équipe.

### 2. Nom

Le nom de la figurine.

### 3. Niveau

Le Niveau de la figurine.

### 4. Alignement

La figurine est soit un Héros ♡, soit un Vilain ♠, ou les deux. Dans ce cas, la figurine peut être recrutée par une équipe de Héros ou de Vilains.

### 5. Origine

La figurine est soit liée au Mystère ☹, à la Nature ☺ ou à la Science ☼.

### 6. PA+ ou Dés

· **PA +** : cette valeur représente le nombre de Points d'Action que la figurine procure à son Équipe tant qu'elle est active.

· **Dés** : certains Suprêmes, connus sous le nom de Colosses, ne génèrent pas de PA, mais génèrent à la place leurs propres dés de Boost chaque tour. Lors de chaque phase de calcul des PA, ajoutez ce nombre de dés de Boost à la figurine.

### 7. Acolyte+

Cette valeur indique le nombre de niveaux d'Acolytes recrutés grâce à ce Suprême.

### 8. Taille de Socle

La taille, en mm, du socle de la figurine. Une plus grande taille de socle signifie plus de dés bonus en combat. La taille compte à Pulp City !

### 9. Faction

Certaines figurines appartiennent à une ou plusieurs Factions, qui sont indiquées ici. Parfois, certaines peuvent également opérer en Freelance, ce qui est indiqué par un F sur le symbole de Faction. A leur recrutement, elles peuvent être considérées comme étant sans Faction pour toute la Rencontre. Il existe aussi des Suprêmes qui n'ont pas de Faction : ce sont les Indépendants.

### 10. Restrictions

Certaines figurines se dénotent en étant inaccessibles pour certaines Factions. On l'indique avec le symbole de la Faction dans un cercle rouge barré.

## Face d'Action

### 1. Description

Se trouvent ici des informations comme le nom de la figurine, son Niveau, sa Faction, ses Éléments, son Type. Certaines de ces informations sont reprises de la Face de Recrutement.

• **Type** : La majeure partie des figurines ont le type Vivant, mais d'autres types existent : Mécaniques, Non-vivant, Extérieur.

• **Éléments** : Certaines figurines tirent leurs pouvoirs d'un élément particulier : Air, Terre, Feu, Eau, Lumière ou Ténèbres.







### 2. PV

Sous la description se trouve la barre de PV indiquant combien de Dommages la figurine peut encaisser avant d'être mise KO.

### 3. Mouvement

L'icône indique le type de mouvement, et le chiffre indique la distance de ce mouvement en pouces. Sous l'icône peut se trouver la mention Furtif (voir chapitre 4).

### 4. Traits

Les icônes des Traits sont présentées verticalement à droite de la carte. On trouve, de haut en bas, la Force , la Défense , l'Énergie , l'Agilité , le Mental  et l'Esprit . Les Traits d'Atout sont indiqués en rouge, et représentent les points forts de la figurine.

### 5. PA

La Limite de PA de la figurine, qui indique le nombre de PA qu'elle peut dépenser en un Round.

### 6. PA+

Le nombre de PA que génère la figurine lors de la Phase de calcul de la Réserve d'Action.



### 7. Actions Exclusives

Les Actions indiqués sur une carte de figurine ou une feuille de Monstre. Les Actions sont décrites dans le Chapitre 5.




### 8. Pouvoirs

Toutes les règles qui s'appliquent à la figurine et la différencient des autres. Le premier Pouvoir est le Pouvoir du Rôle. Il est universel et ne varie pas.

### 9. Alignement

Indique si la figurine est un Héros  ou un Vilain , ou les deux.

### 10. Origine

Les capacités d'un Suprême viennent d'une des trois Origines, représentées par une couleur et l'icône correspondantes : jaune pour la Science , rouge pour le Mystère  et bleu pour la Nature .



## FACE DE RECRUTEMENT D'ACOLYTE

### A. Niveau d'Acolyte

Points Acolytes+ nécessaires pour recruter la carte.

### B. Figurines par carte

• **Pions noirs** : Figurines en jeu dès le départ.

• **Pions gris** : Figurines pouvant rejoindre la partie.

Parfois, une carte d'Acolytes affiche une icône grise et une noire. Ainsi, les Necro-GI ont 2 figurines au début, mais peuvent être 5 grâce à Nécro-Contagion.

### C. Unique

Vous ne pouvez avoir qu'un exemplaire d'un Acolyte Unique dans votre Équipe.



## CHAPITRE 2 - SÉQUENCE D'UN ROUND

Dans Pulp City, une Rencontre a lieu quand deux Équipes de Suprêmes (ou plus !) se font face. Les coups sont alors échangés dans une bataille dynamique où chaque camp cherche à accomplir ses propres objectifs et à triompher de ses ennemis.


Une Rencontre peut être un simple concours de baffes lors duquel le dernier debout est déclaré vainqueur. Ou cela peut être un scénario plus complexe, avec des conditions de victoire spécifiques. Les règles pour les Rencontres se trouvent au Chapitre 10.

Chaque Rencontre se déroule sur un nombre préétabli de Rounds de Jeu (aussi appelés Rounds), généralement quatre. Chaque Round suit une série de 5 étapes, au cours desquelles les figurines vont être amenées à s'activer. Chacune de ces étapes, ainsi que la résolution des Actions et des Activations, est décrite en détail dans le chapitre suivant.

### Les 5 étapes sont :

1. Jet d'Initiative
2. Calcul de la Réserve d'Action
3. Phase d'Effets (fin des Effets et Pouvoirs en cours, puis début des nouveaux Pouvoirs)
4. Tours (Activations & Passes)
5. Fin du Round

### JET D'INITIATIVE

Le Jet d'Initiative est utilisé pour déterminer qui prendra le premier Tour. Il s'agit du premier Jet d'Action réalisé chaque Round. Il est important d'avoir au moins un membre de votre équipe capable de réaliser de bons Jets d'Initiative (ayant de préférence  en Atout), ou vous risquez d'offrir l'Initiative à votre adversaire à chaque Round. Voir le Chapitre 3 pour les règles du Jet d'Initiative.

Le Jet d'Initiative a lieu avant la Phase d'Effets. Tout ce qui améliore ou gêne un Suprême sera encore actif depuis le Round précédent. Pensez à ça pour que le jet soit à votre avantage.

Remporter le Jet d'Initiative peut également vous apporter des Stratégies Gagnantes (décrites au Chapitre 3).

### CALCUL DE LA RÉSERVE D'ACTION

Le Calcul de la Réserve d'Action détermine la quantité de Points d'Action (PA) disponibles pour chaque Équipe. La méthode est simple et rapide. Additionnez la valeur PA+ présente sur la carte de chaque Suprême de votre équipe encore en jeu (les KO ne sont pas pris en compte). Le total obtenu est votre Réserve d'Action pour le Round. N'oubliez pas d'ajouter les PA générés par le pouvoir des Suprêmes ayant le rôle de Soutien.

Les Suprêmes mis KO, ou qui se trouvent en dehors de la table suite à une capacité telle que *En Altitude* ne contribuent pas au calcul pour ce Round. Pensez à utiliser des jetons pour symboliser vos PA.

Les Colosses génèrent également leurs dés de Boost lors de cette étape.

### PHASE D'EFFETS

Au début de la Phase d'Effets, retirez ou réinitialisez tous les Effets actifs, à l'exception des dés de Boost. Cela inclut les Effets comme Affaiblissement ou Attaque, obtenus d'Actions Alliées ou Ennemies. Toutes les figurines retirent également leurs marqueurs de Fatigue.

Certains Suprêmes ont des Pouvoirs qui se déclenchent pendant la Phase d'Effets de chaque Round. Ceux-ci ne sont résolus qu'après le retrait des Effets du Round précédent. Pensez à ce moment-là à vérifier que vous n'oubliez aucun Pouvoir de vos Suprêmes.



## TOURS DE JEU

La majeure partie du jeu a lieu pendant les Tours de jeu. Lors de cette étape, chaque camp peut agir avec ses figurines de manière alternée. Cette phase est divisée en plusieurs Tours, lors desquels un joueur peut activer un Suprême, et le cas échéant une carte d'Acolytes. Lors d'un Tour normal, vous ne pouvez activer qu'un seul Suprême, ou un Suprême et une carte d'Acolytes. Certains Pouvoirs ou Actions peuvent permettre d'activer plusieurs Suprêmes ou Acolytes lors d'un Tour. On appelle cela une Activation en chaîne, et certaines figurines et Factions en font leur spécialité. Pour plus d'informations à ce propos, reportez-vous au Chapitre 3.

On répète les Tours jusqu'à ce que les deux joueurs épuisent leur Réserve d'Action et ne peuvent plus dépenser de Fatigue, ou lorsqu'ils s'accordent tous deux pour terminer le Round. Cela arrivera souvent lors du premier Round, quand les Suprêmes ne sont pas encore à portée les uns des autres.

## FIN DU ROUND DE JEU

Commencez par défausser les PA qui n'ont pas été dépensés.

Ensuite, déterminez le Contrôle des Objectifs et les Points d'Objectifs (PO) que chaque équipe va marquer, selon les Scénarios et les Vignettes sélectionnés. Pour plus d'informations à ce propos, reportez vous au Chapitre 10.

La partie se termine lorsqu'un camp est vaincu, ou qu'un nombre défini de Rounds est atteint (4 habituellement).



# CHAPITRE 3 - RÉSERVE D'ACTION ET ACTIVATIONS

Ce chapitre décrit les règles et mécanismes de base d'une Rencontre. La séquence de jeu entre deux Équipes de Suprêmes y sera expliquée.

L'élément primordial pour votre équipe sera sa Réserve d'Action et les Points d'Action qui en découlent. Découvrez dans ce chapitre comment ces Points d'Action sont générés et utilisés.

Ce chapitre explique également comment résoudre les Jets d'Action (la mécanique centrale de résolution des conflits à Pulp City), les Activations (quand vous pouvez utiliser une figurine) et les Actions (tout ce que peut faire une figurine).

## POINTS D'ACTION & RÉSERVE D'ACTION

Le système de Points d'Action est l'aspect le plus important d'une partie de Pulp City. La majeure partie de ce que peut faire une figurine coûte des Points d'Actions. Un simple coup de poing, utiliser une arme et même déclencher la puissante explosion d'une terrifiante technologie alien : tout a un prix. Une bonne gestion de vos Points d'Action vous permettra d'accomplir plus de choses que votre adversaire.

Votre Réserve d'Action représente la coopération au sein de votre Équipe, sa motivation, sa détermination et sa volonté d'agir ensemble. Certains Suprêmes sont de meilleurs tacticiens et rassembleurs que d'autres, et il y en a qui travaillent mieux avec d'autres que seuls.

Le revers de la Réserve d'Action est la Limite de PA : la limite de ce que peut réaliser un Suprême lors d'un Round. Quand une figurine utilise ses Actions Exclusives, elle dépense des Points d'Action (ou PA) de la Réserve d'Action. Ce coût en PA doit correspondre au coût de l'Action entreprise (voir Activations et Actions). La Limite PA d'une figurine ne peut jamais être dépassée lors d'un Round (mais des pouvoirs peuvent augmenter cette limite !).

Pour déterminer la Réserve d'Action de votre Équipe, additionnez les valeurs de PA+ de toutes vos figurines présentes sur le champ de bataille. Ce calcul se fait lors de la seconde Phase de chaque Round : c'est la Phase de Calcul de la Réserve d'Action. Tout Point d'Action non-utilisé lors d'un Round est défaussé lors de la phase de Fin du Round. Certains Suprêmes apportent plus de Points d'Action que d'autres, pensez à avoir une bonne diversité dans votre équipe. Des gros cogneurs seuls pourraient ne pas générer assez de Points d'Action pour être véritablement efficaces.

Au final, le système de PA est une ressource qui vous permet de faire agir vos figurines. Avec une grosse équipe, vous n'aurez jamais assez de PA pour atteindre la Limite PA de chacun de vos Suprêmes. Des décisions cruciales devront être prises pour savoir où et quand leur dépense sera la plus efficace.

### RÉSUMÉ

- Lors de la phase de Calcul de la Réserve d'Action, additionnez les valeurs de PA+ des membres de votre Équipe (à l'exception des figurines KO ou En Altitude) pour obtenir votre Réserve d'Action du tour. Toute votre Équipe dépense des PA de cette réserve pour effectuer des Actions.
- Si le calcul donne une Réserve d'Action de 0 (sauf figurines En Altitude), alors il s'agit du dernier Round de la partie.
- La Limite PA représente le nombre de PA maximum que peut dépenser un Suprême lors d'un unique Round.

### CALCUL DES PA = 0 (ZÉRO)

Si, durant la phase de Calcul de la Réserve d'Action, une Équipe se retrouve avec une Réserve de 0 PA (exception faite de personnages *En Altitude*), alors le Round devient le dernier Round de la Rencontre, peu importe le nombre de Rounds restant à jouer. La partie se termine à la fin du Round.

## S'ACTIVER OU PASSER SON TOUR

Les joueurs alternent les Tours de jeu, utilisant leurs figurines (ce qu'on appelle une Activation) ou ne faisant rien (une Attente). Le vainqueur du jet d'Initiative détermine l'ordre des Tours pour le Round (voir Jets d'Initiative).

Une Activation représente la période durant laquelle un Suprême ou un Monstre, voire une carte d'Acolytes, résout un ou plusieurs Déplacements et/ou Actions.

### Activation

Une figurine peut généralement réaliser une ou deux Actions pendant son Activation (parfois plus). Le nombre d'Actions autorisé suit les règles suivantes :

- Une figurine peut utiliser une Action Exclusive ou une Action de Mouvement **ET**
- Une figurine peut utiliser une Action de Mouvement supplémentaire **ET/OU**
- Une figurine peut utiliser une Action Combinable supplémentaire

Ainsi, une figurine peut généralement réaliser entre une et trois Actions, qui peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. Chaque Action doit être intégralement résolue avant de passer à la suivante. Une Action n'a besoin d'être déclarée qu'avant son exécution, et pas au début de l'Activation.

### Actions

Ce sont les capacités utilisées lors de l'Activation d'un Suprême, d'un Acolyte ou d'un Monstre. Il s'agit d'Actions Exclusives (Actions écrites sur les cartes et les feuilles de Monstres) et d'Actions de Mouvement (qui gèrent le déplacement des figurines).

**Actions Exclusives :** Actions de Combat ou

## ACTIVATIONS ET ACTIONS EN CHAÎNE

Des Pouvoirs et des Effets (comme l'Enchaînement) modifient les règles d'Activation, et peuvent même permettre de multiples Activations lors d'un même Tour (qui normalement est dévolu à l'Activation d'une unique figurine). Dans ces cas, chaque Action doit être entièrement résolue avant de passer à l'Action suivante, sauf mention contraire.

Une fois qu'un joueur a activé sa figurine, il a terminé son Tour, et c'est à son adversaire d'activer une figurine. Il est important de noter qu'une figurine peut être activée plusieurs fois lors du même Round. Le nombre d'Activations d'une figurine est limité par le coût de ses Actions (Limite en PA, Fatigue, parfois des Dommages). Si une figurine ne peut plus dépenser de PA, et ne peut plus être Fatiguée, alors elle ne peut pas être Activée. Si une Action a comme coût Anti-Boost (perte de dés de Boost), et que la figurine ne dispose d'aucun dé de Boost, alors l'Action ne peut être effectuée. Si une figurine ne peut payer le coût d'aucune de ses Actions (y compris celles de Mouvement), alors elle ne peut pas être Fatiguée. Voir le Chapitre 5 pour les règles sur la Fatigue, les dés de Boost ou l'état Sonné.

Dynamiques, ce sont les Actions listées sur la carte d'une figurine ou sur la feuille d'un Monstre. La figurine utilisant une Action Exclusive est l'Attaquant, même si l'Action n'est pas offensive. L'Action de Mouvement n'est pas une Action Exclusive puisqu'elle est accessible à toutes les figurines.

**Actions de Combat :** Les Actions de Combat impliquent un Jet d'Action Trait vs. Trait (les Traits présents dans la Barre d'Action), et l'Attaquant et le Défenseur peuvent chacun utiliser les Bonus de Combat autorisés.

**Actions Dynamiques :** Les Actions Dynamiques impliquent un Jet d'Action de l'Attaquant contre une Difficulté fixe chiffrée. Les Bonus de Combat ne s'appliquent pas aux Actions Dynamiques.

**Actions de Mouvement :** Actions de base utilisées pour déplacer une figurine. Le Type de mouvement de la figurine détermine comment elle se déplace (voir Chapitre 4).

### Actions combinables

Les Actions dont le nom est suivi d'un astérisque (\*) sont des Actions Combinables. Habituellement, le seul moyen de lancer deux Actions Exclusives lors de l'Activation d'une figurine est d'utiliser au moins une Action Combinable.

### Passer son tour

Parfois, un joueur ne sera pas capable d'activer une figurine. Dans ce cas, il Passe son tour. Cela coûte 1 PA, qui n'est assigné à aucun Suprême mais est retiré de sa Réserve. Un joueur ne peut pas Passer son tour si des figurines peuvent être activées : Pulp City est un jeu d'action frénétique, digne des plus gros Blockbusters, après tout !

Quand tous les joueurs ont une Réserve de PA vide, la Phase des Tours se termine.

## DIRIGER LES ACOLYTES

Les Suprêmes et les Monstres peuvent Diriger les Acolytes pour qu'ils s'activent. Lors de l'Activation d'un Suprême ou d'un Monstre, on peut choisir une carte d'Acolytes à Activer pendant le même Tour. L'Activation de la carte d'Acolytes a lieu juste avant ou juste après avoir résolu entièrement l'Activation du Suprême ou du Monstre.

Une carte d'Acolytes ne peut pas être Dirigée s'il n'y a pas de Suprême ou de Monstre Allié pour l'activer. Activer une carte d'Acolytes nécessite de la Fatiguer. Vous pouvez ensuite réaliser une Action Exclusive et/ou une Action de Mouvement, dans l'ordre de votre choix (toutes les figurines de la carte réalisent la même Action avant l'éventuelle Action suivante).

Notez que les Acolytes n'utilisent pas de PA comme les Suprêmes. Quand ils utilisent une Action Exclusive, aucun PA n'est retiré de la Réserve d'Action.

Une carte d'Acolytes ne peut jamais faire plusieurs Actions de Mouvement lors d'une Activation.

### **Acolytes Exclusifs**

Ces Acolytes ne peuvent être Dirigés que par le Suprême qui leur est associé. Si ce Suprême est mis KO, alors ils sont également mis KO automatiquement.



## RÉSUMÉ

- Les joueurs jouent à tour de rôle (ou suivent un Ordre de Jeu décidé à chaque Round pour des parties multi-joueurs),
- On active un Suprême à chaque Tour. Passer son tour coûte 1 PA de la Réserve.
- On active une figurine et parfois une carte d'Acolytes lors d'un Round. Les Acolytes Exclusifs ne peuvent s'activer qu'avec leur Suprême associé.



## JET D'INITIATIVE

Le Jet d'Initiative est utilisé dans la première Phase de chaque Round pour déterminer le camp qui obtient l'initiative. Cela représente les décisions tactiques prises par les Équipes ennemies, des Suprêmes se reposant sur leur instinct pour prendre l'avantage sur le terrain. Un groupe de bourrins souffrira inévitablement de la comparaison face à un groupe mené par un génie tactique, quand il s'agit de saisir l'opportunité d'agir au bon moment. Aussi, il est important dans une Équipe d'avoir un Suprême qui excelle dans les Jets d'Initiative (Trait 🎲 élevé).

Les Jets d'Initiative sont des Jets d'Actions spéciaux, et il s'agit du premier Jet d'Action de chaque Rencontre. Contrairement aux autres Jets d'Actions, ils ne sont pas déclenchés par une Action, mais ils se déclenchent automatiquement lors de la phase du Jet d'Initiative. Les Bonus de Combat ne s'appliquent pas, mais d'autres dés de bonus peuvent être ajoutés par des Pouvoirs ou des dés de Boost.

Chaque joueur choisit un Suprême (ou un Monstre) dans son équipe qui n'est pas KO, avec si possible un haut 🎲. Parfois, il peut être intéressant de choisir un Suprême qui sera du bon côté de la Triade des Origines, surtout si vous connaissez de façon certaine l'Origine du Suprême adverse.

Jetez 1d6 (plus les éventuels dés de bonus) et ajoutez le résultat au 🎲 de la figurine sélectionnée. Les Bonus de Combat ne s'appliquent pas, mais on peut utiliser des dés de Boost. Celui qui possède l'Avantage Tactique (voir Chapitre 10) décide qui annonce l'utilisation des dés de Boost en premier pour le Jet d'Initiative du premier Round. Pour les Rounds suivants, celui qui a perdu le jet d'Initiative précédent décide qui annonce ses dés de Boost en premier.

Ajoutez le résultat du meilleur dé à la valeur de 🎲 de la figurine. Celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte (et devient l'Attaquant pour ce qui est des Effets du Jet d'Initiative). Le vainqueur choisit qui a le premier tour, ou l'Ordre de Jeu s'il y a 3 joueurs ou plus. Les résultats ne s'appliquent qu'au Round en cours.

De plus, le vainqueur peut obtenir des EFX comme pour n'importe quel Jet d'Action, sauf que l'on appelle ceux-ci des Stratégies Gagnantes. Ces EFX s'obtiennent de la même manière que les EFX classiques, mais voici un rappel :

### Attaquant

L'Attaquant obtient des EFX (Coup de génie) selon la nature de son 🎲 :

**Atout** : Chaque dé affichant un 5 ou un 6 ajoute un EFX (Coup de génie).

**Non-Atout** : Chaque dé affichant un 6 ajoute un EFX (Coup de génie).

### Défenseur

Le Défenseur annule les EFX (Coup de génie) de l'attaquant selon la nature de son 🎲 :

**Atout** : Chaque dé affichant un 5 ou un 6 annule un EFX (Coup de génie). Cela n'annule pas le résultat global du jet d'initiative.

**Non-Atout** : Chaque dé affichant un 6 annule un EFX (Stratégie Gagnante). Cela n'annule pas le résultat global du jet d'initiative.

Chaque EFX peut être utilisé pour gagner les bénéfiques d'un Coup de Génie. Chacun d'eux peut être choisi plusieurs fois. Ils sont résolus l'un après l'autre, dans un ordre défini par le joueur les ayant obtenus. Les bénéfiques d'un Coup de Génie ne peuvent pas être remis à plus tard.

Certains Suprêmes, maîtres tacticiens, disposent de leurs propres Coups de Génie, qu'ils peuvent ajouter à la liste ci-dessous. Il leur faut bien sûr obtenir des EFX pour en bénéficier.

### EFX Coups de Génie

**Action Éclair** : Déplacez un des vos Suprêmes en suivant les règles habituelles de Mouvement. La figurine est Fatiguée pour l'Action de Mouvement.

**Domination** : Ajoutez 1 PA à votre Réserve d'Action.

**Booster** : Choisissez un de vos Suprêmes. Il bénéficie immédiatement de Boost 1.

## RÉSUMÉ

· Chaque joueur choisit un Suprême ou un Monstre pour faire le Jet d'Initiative.

· Jetez 1d6, ajoutez les dés bonus éventuels, et ajoutez la valeur de 🎲 de la figurine sélectionnée.

· Des résultats de 5 ou 6 (🎲 Atout) ou de 6 (🎲 non-Atout) ajoutent / annulent des EFX (Coup de génie).

# CHAPITRE 4 - MOUVEMENT

Les Suprêmes et les Acolytes vont et viennent à l'ombre des buildings au gré de leurs batailles. Des individus exceptionnels sont capables d'atteindre des vitesses extraordinaires, d'autres grimpent aux murs comme des araignées, volent au-dessus des plus hauts bâtiments ou sautent par-dessus des obstacles mortels sans effort.

Ce chapitre décrit comment déplacer les figurines au milieu du décor de Pulp City, et comment certaines capacités spéciales permettent de faire plus que simplement courir.

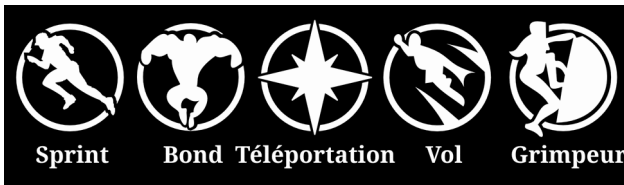
## ACTIONS DE MOUVEMENT

Chaque Suprême et chaque carte d'Acolytes possède une caractéristique de Mouvement, indiquant son Type de Mouvement (voir ci-dessous) et la distance de mouvement autorisée en pouces. Cela reflète sa façon de se mouvoir sur le champ de bataille.

### Type de Mouvement

Le Type de Mouvement indique comment une figurine se déplace.

Les différents Types de Mouvement sont :



Ces types sont expliqués plus loin. Les Suprêmes et les Acolytes peuvent toujours décider de se déplacer comme s'ils avaient le type Sprint au lieu du type indiqué dans leur profil.

De plus, certaines figurines disposent de l'attribut Furtif. Celui-ci est décrit plus loin dans ce chapitre.

Les figurines avec le symbole X à la place d'une icône de Type de Mouvement ne peuvent pas utiliser d'Actions de Mouvement, pour quelque raison que ce soit, et ont une Immunité / Effets de déplacement.

Déplacer une figurine nécessite d'entreprendre une Action de Mouvement. Le nombre d'Actions de Mouvement d'une figurine lors d'un Round est limité par le nombre de Fatigue qu'elle peut subir (généralement, deux par Round). Quand une figurine utilise une Action de Mouvement, elle subit Perso/Fatigue (reçoit une Fatigue, voir la description de l'Action de Mouvement ainsi que le chapitre sur les Effets).

Une Action de Mouvement peut être Combinée avec une Action Exclusive (voire deux si l'une d'elles est une Action Combinable).

Pensez à utiliser des jetons pour noter la Fatigue de vos personnages.

Notez que certaines Actions coûtent de la Fatigue au personnage. Cela fonctionne alors comme pour la Fatigue des Actions de Mouvement : si la figurine ne peut plus recevoir de Fatigue (parce qu'elle en a déjà deux, ou trois pour un Bolide), alors elle ne peut pas utiliser l'Action. Si une figurine subit de la Fatigue provenant d'une autre source comme une Action ennemie, et qu'elle a déjà atteint son maximum de Fatigue, alors il n'y a pas d'effets supplémentaires.

### Action de Mouvement (🏃)

Utiliser une Action de Mouvement provoque Perso/Fatigue à la figurine ou la carte d'Acolytes se déplaçant. On ne peut l'utiliser que si la figurine ou la carte d'Acolytes peut encore recevoir de la Fatigue. L'endroit vers lequel est déplacée la figurine doit être à portée verticalement et horizontalement. Quand une valeur X est indiquée, cela renvoie à la valeur de Mouvement de la figurine, exprimée sur la carte, en pouces. Toutes les Actions de Mouvement sont des Actions d'Agilité.

## FURTIF

Certains Suprêmes bénéficient de la règle spéciale Furtif, indiquée au niveau de leur Type de Mouvement. Une figurine avec l'état Furtif a une Immunité aux Actions Exclusives ennemies dont l'origine se trouve à plus de 4". Cela n'inclut pas les Actions Exclusives de type Onde. L'état Furtif est perdu si la figurine est En Contact avec un ennemi ou si la figurine est Sonnée. Dans ce cas, l'état Furtif est retrouvé lors de la Phase d'Effets suivante, quand l'état Sonnée est retiré.

## TYPES DE MOUVEMENT

Une figurine ne peut pas se déplacer à travers d'autres figurines, des Objets ou des Structures. La Téléportation est l'exception à cette règle. Lors d'une Action de Mouvement, un élément de décor d'une hauteur inférieure ou égale à la portée verticale peut être passé sans encombre.

Tous les Types de Mouvement ignorent l'espace entre leur point de départ et leur point d'arrivée, comme le vide entre le toit de deux buildings. À l'exception du type Sprint, utiliser deux Actions de Mouvement permet de couvrir une distance égale à deux déplacements combinés. Par exemple, Sprint 4 ne permet pas de sauter un espace de 5 pouces, contrairement à Bond 4 (et 2 Actions de Mouvement).

### Bond

La figurine se déplace jusqu'à X" horizontalement et X" verticalement. Le mouvement peut se faire à travers d'autres figurines, des Objets ou des Structures, si la figurine a assez de mouvement pour les traverser entièrement.

Une figurine avec Bond a Immunité / Chute et Immunité / Terrain Dangereux, si son mouvement total lui permet de le traverser entièrement. Il est possible de cumuler deux Actions de Mouvement dans une même Activation pour le traverser.

Une figurine avec Bond ajoute +1 dé à ses Jets d'Action quand elle bénéficie du Bonus de Combat de Charge.

### Grimpeur

La figurine peut être déplacée jusqu'à X" horizontalement et X" verticalement. Le mouvement peut se terminer sur une surface verticale. Les joueurs devront alors se rappeler l'endroit où le mouvement de la figurine s'est conclu.

Une figurine de type Grimpeur a Immunité / Chute. Une figurine de type Grimpeur a Immunité / Terrain Dangereux, mais uniquement si un seul et unique mouvement lui permet de le traverser entièrement.

Une figurine de type Grimpeur En Contact avec une Structure ou un autre élément de décor obtient le bonus En Hauteur. Cela s'applique automatiquement à l'intérieur de Structures Fermées.

### Sprint

La figurine se déplace jusqu'à X" horizontalement, et 2" verticalement. La figurine est sujette au Terrain Dangereux (voir le Chapitre 8).

### Téléportation

La figurine se déplace jusqu'à X" horizontalement et X" verticalement. Le mouvement peut se faire à travers d'autres figurines, des Objets ou des Structures, uniquement si la figurine dispose d'assez de mouvement pour les traverser entièrement.

Une figurine avec Téléportation a une Immunité / Chute. Elle dispose également d'une Immunité / Terrain Dangereux et Infranchissable, si son mouvement total lui permet de traverser ces zones entièrement. Dans ce cas de figure, il est possible de cumuler deux Actions de Mouvement dans une même Activation pour les traverser.

### Vol

La figurine se déplace jusqu'à X" horizontalement. Un mouvement de Vol n'a pas de limite verticale de déplacement, et peut se faire au-dessus, en-dessous ou à l'intérieur de Structures et autres éléments de décor.

Une figurine avec Vol a une Immunité / Terrain Dangereux. Elle a aussi une Immunité / Terrain Infranchissable si son mouvement total lui permet de le traverser entièrement, y compris en cumulant deux Actions de Mouvement dans une même Activation, et si les joueurs se sont accordés sur le fait que le Terrain Infranchissable avait une hauteur fixée.

Les figurines avec Vol passent en Sprint dans les Structures Fermées. Les figurines avec Vol bénéficient toujours du Bonus de Combat Plus Haut.

De plus, les figurines avec Vol ont accès à l'Action de Mouvement suivante :

#### En Altitude

En Altitude requiert de subir Perso / Fatigue deux fois, et ne peut être effectuée si la figurine ne peut pas le faire (Fatigue déjà présente). Quand une figurine passe En Altitude, elle est retirée du champ de bataille. La figurine est replacée n'importe où sur le champ de bataille lors de la Phase d'Effets suivante, à 1" ou plus de tout autre figurine, Objet ou Structure.

Une figurine En Altitude ne génère pas de PA le Round où elle revient en jeu. Si une figurine passe En Altitude lors du dernier Round d'une Rencontre, on la considère comme KO. En Altitude ne peut être combinée avec aucune autre Action.

## SITUATIONS SPÉCIALES – SONNÉ, CHUTE ET ÉCRASEMENT

### Sonné

Une figurine à l'état Sonné remplace son Type de Mouvement par le Sprint. Les figurines Sonnées perdent les avantages de leur Type de Mouvement jusqu'à ce que l'état Sonné soit retiré.

### Chute

Une Chute a lieu quand une figurine tombe du haut d'un élément de décor, volontairement ou pas.

Une figurine Chutant reçoit automatiquement l'état Sonné, ainsi que Dommages 1 pour chaque tranche complète de 3" de la Chute. Les Chutes inférieures à 3" n'ont pas de conséquence.

Un Suprême (et seulement un Suprême, les Acolytes et les Citoyens n'ont pas assez de courage !) peut réaliser volontairement une Chute depuis n'importe quelle hauteur en utilisant une Action de Mouvement. Un mouvement de Sprint qui se termine en Chute ne peut pas être combiné avec d'autres Actions, et le mouvement s'arrête En Contact avec l'élément de décor depuis lequel a eu lieu la Chute. Placez la figurine réalisant la Chute En Contact avec l'élément de décor, aussi près que possible du point directement sous le point de départ de la Chute. Si le socle de la figurine touche le socle d'une autre figurine, alors cette autre figurine est sujette aux Dommages d'Écrasement.

Les Effets de Déplacement qui provoquent une Chute commencent par déplacer la Cible. Résolvez ensuite la Chute. Puis déplacez la Cible de la distance restante de l'Effet de Déplacement, en suivant les règles habituelles.

### Écrasement

Les figurines avec des mouvements de type Bond, Grimpeur, Téléportation ou Vol peuvent continuer leur mouvement normal après une Chute. Cela leur permet d'infliger des Dommages d'Écrasement aux figurines proches des bâtiments.

Un Écrasement inflige l'état Sonné et Dommages 1 pour chaque tranche complète de 3" de la Chute provoquant l'Écrasement., sur chaque figurine En Contact avec la figurine Chutant.

Notez que les figurines avec Immunité / Chute subissent quand même les effets d'un Écrasement.

## RÉSUMÉ

· La portée d'un mouvement est mesurée horizontalement et verticalement, selon le type de Mouvement.

· 2 Actions de Mouvement peuvent être utilisées lors d'une seule Activation, si aucune Action Exclusive n'est utilisée (à moins d'utiliser une Action Combinable).

· Les figurines peuvent toujours choisir de se déplacer comme si elles disposaient de Sprint.

· Une figurine Sonnée remplace son Type de Mouvement par Sprint tant qu'elle est Sonnée.

· Tous les Types de Mouvement ignorent l'espace entre le point de départ et le point d'arrivée du mouvement. Ceci est limité à une distance de mouvement pour le Sprint, mais peut être la distance combinée de deux Actions de Mouvement pour les autres types.

· **Sprint** : 2" verticalement, X" horizontalement

· **Téléportation** : jusqu'à X" verticalement et horizontalement. Immunité / Chute. Immunité / Terrain dangereux et Infranchissable si le mouvement total permet de le traverser.

· **Bond** : X" verticalement et horizontalement. Immunité / Chute. Immunité / Terrain dangereux si le mouvement total permet de le traverser. Ajoute +1 dé à ses Jets d'action s'il bénéficie du Bonus de Charge.

· **Vol** : X" horizontalement et pas de limite verticale. Bénéficie toujours de Plus haut. Immunité / Terrain dangereux et Immunité / Chute. Immunité / Terrain infranchissable si le mouvement total permet de le traverser et qu'une hauteur limite a été définie. Peut utiliser l'action En Altitude.

· **Grimpeur** : X" verticalement et horizontalement. Immunité / Chute. Immunité / Terrain dangereux si le mouvement total permet de le traverser. Bénéficie de Plus haut si En Contact avec du décor.

· **Furtif** : Ne peut être pris pour cible que par des ennemis à 4" ou moins (sauf par une Onde). Furtif est perdu si En Contact avec un ennemi.

· Une figurine immobile a un déplacement noté X. Ne peut être déplacée et a Immunité / Effets de déplacement.

# CHAPITRE 5 - ACTIONS EXCLUSIVES

Dans une partie de Pulp City, les figurines Activées agissent par le biais des Actions, qui déterminent ce qu'elles peuvent réaliser. Les Actions Exclusives, listées sur la carte du Suprême ou des Acolytes, définissent comment les figurines interagissent avec leurs alliés, leurs ennemis et l'environnement qui les entoure. Ce chapitre décrit les règles des différents types d'Actions.

Il existe deux types d'Actions Exclusives : les Actions de Combat et les Actions Dynamiques. Cette section explore les règles générales de ces deux types plus en détails.

Le chapitre suivant s'intéresse plus particulièrement aux Actions Exclusives. Les Suprêmes utilisent à leur avantage l'environnement, dans l'optique de prendre le dessus sur leur adversaire. Ces 'coups de pouce' sont les Bonus de Combat, des dés supplémentaires à ajouter à un Jet d'Action, selon les situations et les circonstances.

## ATTAQUANT, DÉFENSEUR ET CIBLE

Les Actions utilisent les termes d'Attaquant, de Défenseur et de Cible. Une figurine qui utilise une Action Exclusive est un Attaquant, même si l'Action ne provoque pas de Dommages.

Une figurine qui utilise son propre Trait pour résister à une Action (comme lors d'un Jet d'Action Trait vs. Trait) est un Défenseur.

### Cible(s)

Une Cible est une figurine qui peut être affectée par l'utilisation d'une Action Exclusive. Une figurine qui n'est pas affectée par une Action de Combat (par exemple, un Suprême Immunisé à l'Effet) n'est pas considérée comme une Cible de l'Action de Combat.

**Rappel sur les Cibles Multiples :** Si une Action de Combat Trait vs. Trait affecte plusieurs Défenseurs, réalisez un Jet d'Action séparé pour chaque duel Attaquant/Défenseur. Si une Action Dynamique (Action de type Trait vs Difficulté) peut affecter plusieurs figurines, alors un seul Jet d'Action est fait. Résolez chaque Jet d'Action Trait vs. Trait en séquence, en appliquant tous les FX et EFX d'un jet avant de passer au suivant.

## IMMUNITÉ / X

La figurine n'est pas affectée par le Descripteur (X). Par exemple, un Suprême ayant *Immunité/Effets de Déplacement* ne peut pas être affecté par un Effet de Déplacement quel qu'il soit (Repousse, Attire, Bouge ou Chope & Lance). La figurine peut être déplacée par d'autres moyens (comme ses propres Actions de Mouvement), mais pas par un Effet de Déplacement.

Si l'effet Immunité est temporaire, tout Effet déjà présent sur la figurine et concerné par l'Immunité est retiré au moment où la figurine gagne l'Immunité.

## ACTIONS DE COMBAT & ACTIONS DYNAMIQUES

Les Actions sont au cœur des parties de Pulp City : elles permettent à votre Équipe de déployer d'incroyables pouvoirs et de déchaîner la destruction sur ses ennemis ou sur l'environnement. Ce sont les moyens qui permettront à votre Équipe d'atteindre ses objectifs et de s'en sortir victorieusement. Il en existe deux types :

### Actions de Combat

Les Actions de Combat nécessitent un Jet d'Action Trait vs. Trait (les Traits utilisés sont identifiés dans la Barre d'Action), et l'Attaquant comme le Défenseur peuvent ajouter les Bonus de Combat applicables.

### Actions Dynamiques

Les Actions Dynamiques nécessitent un Jet d'Action fait par l'Attaquant contre une difficulté fixe listée dans la Barre d'Action. Sauf indication contraire dans la Barre d'Action, les Actions Dynamiques ne bénéficient pas des Bonus de Combat.

Chaque carte liste les Actions Exclusives que peut utiliser une figurine (ou un groupe de figurines, dans le cas des Acolytes). Les Actions Exclusives nécessitent toujours un Jet d'Action (voir la section correspondante), même si l'Action n'est pas utilisée pour Cibler un Ennemi.

## COÛTS

Quand une figurine est activée et utilise une Action, le coût en PA approprié (indiqué dans la Barre d'Action) doit être dépensé, en piochant dans la Réserve d'Action. Ces PA doivent être attribués à la figurine, qui ne peut pas utiliser durant le Round plus de PA que la Limite de PA indiquée sur sa carte.

Si l'un des Coûts d'une Action ne peut être payé (généralement à cause des PA, mais parfois de la Fatigue, des Dommages, un Anti-Boost, ...), alors l'Action ne peut pas être utilisée.

## EXCLUSION

Une Action de Combat avec Exclusion / X n'affecte pas les figurines avec le Descripteur (X).

## LIMITE

Une Action Exclusive avec Limite / X ne fonctionne que contre les Cibles avec le Descripteur (X). Les autres Cibles gagnent Immunité à cette Action Exclusive.

## FORT

Si une figurine a Fort / X dans sa Barre d'Action ou via un Pouvoir, alors elle obtient un D6 supplémentaire en tant qu'Attaquant contre chaque Descripteur (X) qu'a le Défenseur. Fort est appliqué une seule fois par Jet contre chaque Descripteur (X).

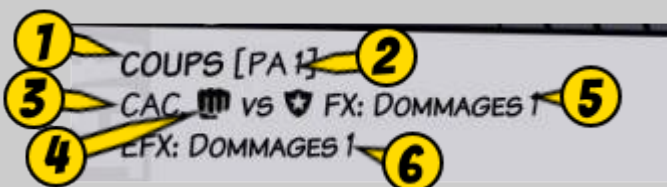
Par exemple, Boreas est Fort / Vol (Pouvoir *Démon des Vents*). Il est également de l'Élément Air (Fort / Vol et Fort / Eau). S'il attaque Perun, il dispose de deux dés de Bonus. Un parce que Perun a le Type de Mouvement Vol. Un autre parce qu'il est de l'Élément Eau. Mais il ne peut pas appliquer deux fois Fort / Eau (son Pouvoir et son Élément) pour avoir trois dés de plus.

## LA BARRE D'ACTION

Les Actions Exclusives ont un profil - la Barre d'Action - qui décrit leur fonctionnement en jeu. Son format est le suivant :

**Nom de l'Action** [Coût en PA] [Conditions supplémentaires à appliquer à l'Attaquant, par exemple Sonné ou Fatigue]  
Type d'Action, Trait de l'Attaquant vs. Trait du Défenseur ou Difficulté fixe, FX (Effets qui doivent être appliqués).  
EFX: liste des EFX qui peuvent être choisis si des EFX sont générés lors du Jet d'Action.

Exemple: une des Actions de Combat de Shadow Mask est Coups :



1. Le nom de l'Action, ici **Coups**.
2. Le coût en PA de l'Action.
3. Le type d'Action, ici CAC, soit Corps-à-Corps.
4. Cette Action utilise (Force) de l'Attaquant contre (Défense) du Défenseur.
5. Les Effets appliqués si l'Attaquant l'emporte. Ici, le Défenseur subit 1 point de Dommages.
6. La liste des Effets Supplémentaires choisis par l'Attaquant pour chaque EFX obtenu sur le Jet Opposé. Ici, il n'y a qu'un EFX à choisir : Dommages 1.

## LIGNE DE VUE (LDV)

La plupart des Actions Exclusives nécessitent une Ligne de Vue. La section décrivant les différents types d'Action précise lesquels nécessitent une Ligne de Vue, mais il peut y avoir des exceptions pour certains Suprêmes, Monstres ou Acolytes. Si vous pouvez tracer une ligne depuis la figurine Attaquante vers n'importe quel point de la figurine Défenseuse ou de son socle (ne prenez pas en compte les armes, capes et autres décorations de la figurine), alors vous avez une Ligne de Vue. Si la figurine est partiellement masquée par des Objets ou le décor, elle bénéficie du Couvert. Les Suprêmes et Acolytes ne bloquent pas la Ligne de Vue, sauf précision contraire. Si l'Attaquant ne peut pas tracer de ligne directe entre lui et le Défenseur, il n'y a pas de Ligne de Vue.

### Règle d'Or

Histoire de jouer dans un esprit fun et de conserver un rythme de partie vif, observez toujours ces deux règles d'or pour gérer les Lignes de Vue :

- En cas de doute, il y a une Ligne de Vue.
- En cas de doute, le Défenseur bénéficie du Couvert.

Et c'est tout !

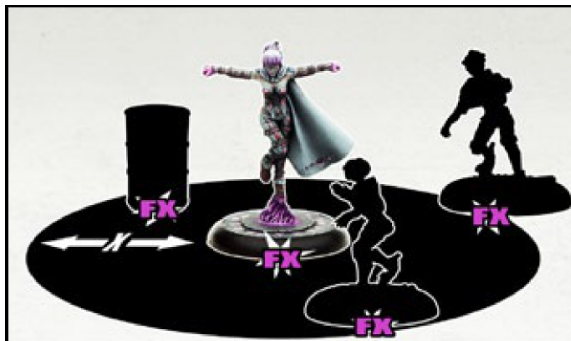
1. Kitty Cheshire (1) a une LDV sur Stalker (2), Yeti (3) et Grimmsham (4).
2. Stalker a une LDV sur Kitty Cheshire (1), Yeti (3) et Grimmsham (4).
3. Yeti a une LDV sur Kitty Cheshire (1), Stalker (2) et également Crimson Oni (6), ce dernier ayant un Couvert.
4. Grimmsham a une LDV sur tout le monde sauf Yeti (3).
5. Voiceling a une LDV sur Grimmsham (4) et Crimson Oni (6). Pour une figurine de taille humaine, la barricade offrirait un Couvert et ne bloquerait pas la LDV.
6. Crimson Oni a une LDV sur Grimmsham (4), Voiceling (5) et Yeti (3), ce dernier ayant un Couvert.



## TYPES D' ACTIONS EXCLUSIVES

Les Actions Exclusives ont un Type qui détermine leur usage. De plus, toute Action de Combat peut être utilisée contre un Défenseur En Contact avec l'Attaquant, même si l'action n'est pas de type Corps-à-Corps (CAC), en plus d'être utilisée à sa portée indiquée (X) si besoin. Les Types d'Action sont les suivants :

### Aura X (AUR X)



Ne nécessite pas de Ligne de Vue. Les Effets sont réalisés dans l'Aura, qui a un rayon de X pouces depuis le socle de la figurine utilisant l'Action. Les figurines partiellement ou entièrement dans l'Aura en bénéficient, y compris l'Attaquant. Si une figurine sort de l'Aura, elle n'est plus affectée par les Effets. Si la même Aura est à nouveau lancée dans le Round, les FX et EFX générés remplacent ceux de l'action précédente. Les Auras durent jusqu'à la Phase d'Effets suivante.

Par exemple, Tekna lance les Boucliers de Daedalus, et n'obtient aucun EFX. Les figurines dans l'Aura bénéficient donc de Défense 1. Lors de l'activation suivante, Tekna relance les Boucliers de Daedalus, et obtient ce coup-ci 2 EFX (grâce à un dé de Boost). L'Aura précédente est annulée, et la nouvelle Aura procure Défense 3 aux figurines à portée.

### Corps-à-Corps (CAC)

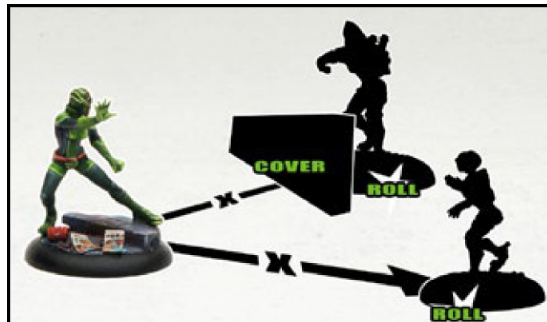


Une Ligne de Vue est requise. Ne peut être utilisée que contre une figurine En Contact.

### Instantanée (IST)

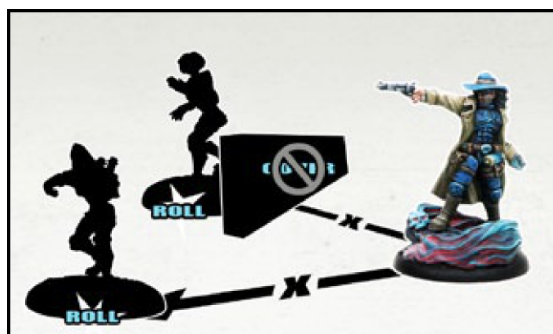
La plupart des Actions de Combat Instantanées appliquent leurs FX et EFX à l'Attaquant. Certaines peuvent aussi affecter d'autres figurines.

### Projectile X (PRJ X)



Une Ligne de Vue est requise. Un Projectile peut être lancé contre un unique Défenseur éligible, à X pouces de l'Attaquant.

### Indirecte X (IND X)



Ne nécessite pas de Ligne de Vue. Une Action de Combat Indirecte peut être utilisée contre un unique Défenseur à X pouces de l'Attaquant. Le Défenseur ne peut pas bénéficier du bonus À Couvert.

## FIGURINES AFFECTÉES PAR LEURS PROPRES ACTIONS

Seules les actions d'Aura (AUR) et Instantanées (IST) affectent la figurine qui l'utilise. Les autres Types d'Action ne considèrent jamais l'Attaquant comme une Cible.



## Onde X (OND X)



Ne nécessite pas de Ligne de Vue. Une Onde affecte les figurines à X" du socle de la figurine la lançant. Une figurine Furtive n'a pas Immunité / Onde. Une figurine utilisant une Onde a Immunité / son Action.

## Rayon X (RAY X)



Une Ligne de Vue est requise. Un Rayon est résolu contre toutes les figurines présentes sur une bande partant du socle de l'Attaquant, d'une longueur de X pouces, large comme le socle de l'Attaquant. Un Rayon a une hauteur égale à celle de l'Attaquant.

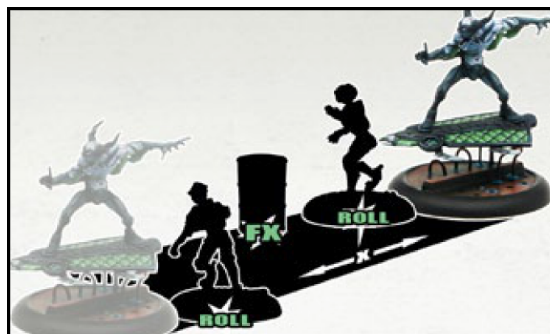
Un Rayon nécessite une LDV sur au moins une figurine Ennemie si des figurines Ennemies doivent être affectées par l'Action.

## Invocation X (INV X)



Une Ligne de Vue est requise. Une Invocation est une Action Exclusive qui place d'autres figurines sur le terrain de jeu, à X pouces de la figurine utilisant l'action. Voir l'Effet Invocation pour plus de détails.

## Percée X (PRC X)



Une Ligne de Vue est requise. Une Percée est résolue contre toutes les figurines présentes sur une bande partant du socle de l'Attaquant, d'une longueur de X pouces, large comme le socle de l'Attaquant.

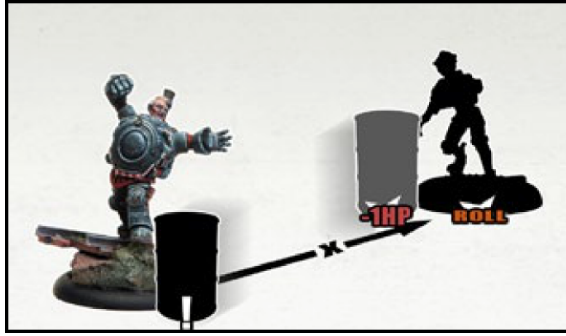
Une Percée a une hauteur égale à celle de l'Attaquant. Une Percée nécessite une LDV sur au moins une figurine Ennemie si des figurines Ennemies doivent être affectées par l'Action. Le bonus de Charge s'applique toujours si la figurine utilisant l'action de Percée ne commence pas l'Action En Contact avec un Ennemi. Tous les autres Bonus de Combat et autres bonus sont calculés selon la position des figurines avant que les Jets d'Action ne soient résolus.

Après avoir résolu l'ensemble des Jets d'Action, placez la figurine ayant accompli l'Action à l'extrémité opposée de la bande d'effet, ou au plus près de ce point en cas de Terrain Infranchissable ou Dangereux. Au besoin, déplacez les autres figurines pour placer la figurine à l'origine de la Percée, en les déplaçant le moins possible.

## OND, PRC & RAY VS. OBJETS & STRUCTURES

Lors de la résolution d'une Onde (OND), d'une Percée (PRC) ou d'un Rayon (RAY) contre des Objets ou des Structures (voir Chapitre 8), ne faites pas de Jets d'Action contre ces éléments (faites-en normalement contre les Suprêmes et Acolytes). À la place, appliquez simplement les FX de l'action contre l'Objet ou la Structure, sauf si l'élément est Immunisé à l'Action ou au FX.

## Lancer X (LNC X)



Une Ligne de Vue sur la Cible est requise. Un Lancer ne peut être utilisé que par une figurine En Contact avec un Objet, contre une unique Cible éligible à X pouces.

Après avoir résolu le Lancer, le joueur Attaquant place l'Objet lancé En Contact avec la Cible. Les figurines qui sont dans l'espace occupé par l'Objet sont déplacées le moins possible par le Défenseur pour que l'Objet puisse être placé. De plus, chaque fois qu'un Objet est lancé, il perd 1 PV. Cette règle concerne aussi les figurines lancées suite à un Effet Chope & Lance.

## RÉSUMÉ

· Les Actions Exclusives ont un coût en PA et/ou d'autres éléments, et nécessitent de réussir un Jet d'Action.

· **Ligne de Vue (LDV)** : si vous pouvez tracer une ligne entre la figurine de l'Attaquant et n'importe quel point de la figurine du Défenseur ou de son socle, alors vous avez une Ligne de vue (LDV). Si la figurine est partiellement masquée par des Objets ou des éléments de terrain, elle bénéficie du Couvert. Si l'Attaquant ne peut pas tracer la ligne comme indiqué ci-dessus, il n'y a pas de Ligne de Vue. Les règles d'or suivantes doivent toujours être utilisées : « En cas de doute, il y a une Ligne de Vue » et « En cas de doute, le Défenseur bénéficie du Couvert ».

## Réaction X (RCT/X)

Une Réaction est toujours utilisée en dehors du cycle habituel des Activations, au moment où son déclencheur a lieu. Les Réactions ne sont pas obligatoires. Les Réactions ne se déclenchent que lors des Activations Ennemies, et les FX et EFX de la Réaction autres que Perso/X ne peuvent être utilisés que contre l'Attaquant dont l'Action a déclenché la Réaction. Si une Réaction de type RCT/DMG, RCT/CIB ou RCT/DPL possède une valeur numérique X, alors ce X représente la distance maximale en pouces à laquelle la Réaction peut Cibler la figurine qui l'a déclenchée.

### RCT/CTC

La Réaction se déclenche quand une figurine Ennemie arrive En Contact avec la figurine. Résolez immédiatement la Réaction après avoir achevé le mouvement, mais avant de résoudre toute Action Exclusive que pourrait entreprendre la figurine s'étant déplacée.

### RCT/DMG (X)

Si cette figurine subit des Dommages suite à une Action Exclusive d'une figurine Ennemi, elle peut utiliser immédiatement sa Réaction, sauf si ces Dommages l'ont mise KO. X représente la portée maximale de l'Action.

### RCT/DPL (X)

Si cette figurine est déplacée suite à un Effet de Déplacement, elle peut résoudre sa Réaction après que l'Effet de Déplacement ait été résolu.

### RCT/CIB (X)

Cette Réaction est déclenchée quand la figurine est déclarée la Cible d'une Action Exclusive. Résolez la Réaction avant de résoudre l'Action Exclusive à l'origine de la Réaction. X représente la portée maximale de la Réaction.

## FIGURINES HORS DE PORTÉE SUITE À UNE RÉACTION

Certaines Réactions permettent au Défenseur de se déplacer, ou de déplacer la Cible, après qu'une Action de Combat soit déclarée. Si la Cible et/ou le Défenseur n'est plus à portée (En Contact, à Portée ou autre), alors les PA sont tout de même dépensés par l'Attaquant, et l'Action contre la figurine utilisant la Réaction échoue.

## JETS D'ACTION

Un Jet d'Action est nécessaire chaque fois qu'une Action Exclusive peut réussir ou échouer : c'est la mécanique au cœur de Pulp City.

Les Jets d'Action sont utilisés quand une ou plusieurs figurines sont impliquées dans la résolution d'une Action, généralement hostile. Certaines Actions ont des Effets bénéfiques, comme les Soins. Même s'il ne s'agit pas à proprement parler d'une Action, le Jet d'Initiative suit les mêmes mécaniques.

Lors d'un Jet d'Action, plusieurs dés peuvent être lancés. Dans ce cas, ne conservez que le résultat le plus élevé, et ajoutez-le au Trait utilisé pour le jet. Les autres résultats ne sont pas utilisés pour ce total, mais peuvent générer des bonus pour l'Attaquant s'il remporte le Jet d'Action (voir la section sur les EFX, plus loin).

Lors d'un Jet d'Action, la figurine qui utilise son Action est considérée comme Attaquant, même lorsque les conséquences de ce jet sont bénéfiques pour la Cible.

Une figurine qui peut être affectée par une Action Exclusive est une Cible. S'il s'agit d'une Action de Combat (Trait vs. Trait pour le Jet d'Action), alors la figurine résistant à l'action est la Cible et le Défenseur.

Quand un Jet d'Action est nécessaire, référez-vous à la Barre d'Action de l'Action utilisée. Celle-ci indique les Traits utilisés pour déterminer les conséquences de l'Action. Le Trait de l'Attaquant est indiqué en premier, suivi du Trait du Défenseur (Action de Combat) ou d'une difficulté fixe (Action Dynamique). La Barre d'Action indique également les coûts en PA (et autres) de l'Action, sa Portée et ses FX (effets initiaux devant être appliqués).

Il existe également trois types d'Action d'Environnement. Il y a la Chute (Chapitre 4), l'Écrasement (Chapitre 4) et le Terrain Dangereux (Chapitre 8). Contrairement aux Actions Exclusives des Suprêmes, des Acolytes ou des Monstres, les Actions d'Environnement ne nécessitent pas de jets de dés. Elles ont tout simplement lieu.

### Difficulté Fixe

Il peut arriver que des Actions indiquent de tester un Trait (celui de l'Attaquant) contre une Difficulté fixe. Dans ce cas, l'Attaquant lance ses dés et conserve à nouveau son résultat le plus élevé. La somme de ce résultat et de son Trait doit égaler ou dépasser la Difficulté fixe indiquée pour que l'Action soit réussie. N'appliquez pas de Bonus de Combat à ces jets, sauf éventuellement ceux indiqués dans la Barre d'Action.

## SÉQUENCE DE DÉCLARATION

Il peut arriver que l'Attaquant et le Défenseur envisagent tous deux d'utiliser des dés de bonus comme les dés de Boost. Dans tous les cas, l'Attaquant déclare les Bonus de Combat et les autres dés additionnels en premier, puis le Défenseur le fait.

## FAIRE UN JET D'ACTION

Pour faire un Jet d'Action Trait vs. Trait, l'Attaquant et le Défenseur déterminent chacun combien de dés ils vont lancer.

### Cibles Multiples

Si une Action de Combat Trait vs Trait peut affecter plusieurs Défenseurs, un jet d'Action séparé est effectué pour chaque confrontation. Des dés de Boost utilisés dans une confrontation ne sont plus utilisables dans une autre confrontation de la même Action. Si une Action Dynamique peut affecter plusieurs figurines (Trait vs Difficulté), alors un seul jet est effectué. Chaque Jet d'Action Trait vs Trait est résolu entièrement, en séquence, avant que la confrontation suivante ne soit résolue. L'Attaquant choisit dans quel ordre sont résolus les Jets d'Action.

### Dés

Lors d'un Jet d'Action, chaque figurine jette 1d6 plus les dés supplémentaires obtenus par les Bonus de Combat ou d'autres sources. Sélectionnez le dé au résultat le plus élevé et ajoutez-le au Trait utilisé pour l'Action afin de connaître votre total. Une fois que les deux joueurs ont calculé leur résultat, comparez-les.

### Succès

Si le résultat de l'Attaquant dépasse celui du Défenseur (ou la Difficulté fixe), les FX de l'Action sont appliqués. Si le résultat est une égalité, le vainqueur est déterminé ainsi :

- Les Suprêmes et les Monstres battent les Acolytes.
- Si égalité, utilisez la Triade des Origines :
  - Mystère bat Nature (☠ > 🌿)
  - Nature bat Science (🌿 > 🧪)
  - Science bat Mystère (🧪 > ☠)
- Si toujours à égalité, le Défenseur l'emporte.

## EFX (EXTRA FX)

Si l'Attaquant l'emporte, il peut également obtenir des Effets Supplémentaires (EFX). Chaque EFX obtenu lui permet de choisir un EFX dans la liste correspondante de l'Action utilisée. Certains Effets sont reliés par le mot 'et' : dans ce cas, le choix entraîne forcément l'application des deux Effets. Quand plusieurs choix sont possibles, ils sont séparés par un point-virgule.

**Exemple :** Green Emperor obtient 1 EFX suite à son action *A l'échelle du Dragon*. Les EFX pour cette action sont :

*EFX : Perso / Attaque 1 ; Perso / Défense 1 ; Perso / Spectral et Perso / Esprit du Dragon.*

Green Emperor peut donc choisir entre Perso / Attaque 1, ou Perso / Défense 1, ou Perso / Spectral et Perso / Esprit du Dragon à la fois, ces deux Effets étant reliés par 'et'. Il peut également choisir de ne bénéficier d'aucun EFX, ceux-ci étant optionnels.

Notez qu'un même EFX peut être choisi plusieurs fois. Le nombre d'EFX obtenus suite à un Jet d'Action est déterminé par le Trait utilisé et son statut d'Atout ou pas.

**Trait Atout :** Chaque résultat de 5 ou 6 ajoute un EFX, y compris le résultat du dé utilisé pour calculer le total du Jet d'Action.

**Trait non-Atout :** Chaque résultat de 6 ajoute un EFX, y compris le résultat du dé utilisé pour calculer le total du Jet d'Action.

## Défenseurs

Les Défenseurs peuvent annuler les EFX de la même manière, selon que le Trait utilisé soit un Atout ou pas.

**Trait Atout :** Chaque résultat de 5 ou 6 annule un EFX, mais n'annule en aucun cas l'Effet de l'Action.



**Trait non-Atout :** Chaque résultat de 6 annule un EFX, mais n'annule en aucun cas l'Effet de l'Action.




## Échec

Si le total de l'Attaquant ne lui permet pas de battre le Défenseur ou la Difficulté Fixe, alors l'Action est considérée comme un échec. Aucun FX ni EFX ne sont générés, et tout PA dépensé est perdu.

## Règle d'Or des EFX

Chaque Effet ou Effet lié (relié par 'et') est un choix d'EFX. Les différents choix sont séparés par un point-virgule. Toute combinaison d'EFX peut être choisie dans la liste fournie par l'Action Exclusive utilisée, et le même EFX peut être sélectionné plusieurs fois, jusqu'à atteindre la limite des EFX obtenus via le Jet d'Action. L'Attaquant peut également choisir de n'appliquer aucun EFX s'il le désire.

**Exemple :** Hellsmith utilise son Action de Combat *Frappe Puissante* pour attaquer Iron Train. Hellsmith lance 2d6 et ajoute le meilleur résultat à son trait  de 7. Iron Train lance 2d6 et ajoute le meilleur résultat à son trait  de 6.

Hellsmith obtient 2 et 6, et utilise le 6 pour un total de 13 (+7 en ). Iron Train obtient 3 et 5, et ajoute le 5 à sa  de 6 pour un résultat de 11. Hellsmith bat Iron Train et applique le FX de l'Action : *Dommages 2*. Hellsmith a obtenu un 6 qui lui procure un EFX, mais Iron Train a obtenu un 5 avec son trait  (Trait Atout) qui lui permet d'annuler un EFX. La résolution de l'Action est terminée.

## RÉSUMÉ

· Un Jet d'Action est déterminé par Trait de l'Attaquant vs Trait du Défenseur ou Trait de l'Attaquant vs Difficulté Fixe.

· Chaque joueur fixe le nombre de dés à lancer, l'Attaquant déclarant en premier. 1d6 plus les dés obtenus via les Effets, les Bonus de Combat et les Pouvoirs.

· Les Actions Dynamiques (contre une Difficulté Fixe) ne bénéficient pas des Bonus de Combat.

· Prendre le résultat du dé le plus élevé et l'ajouter au Trait.

· Une égalité entre un Suprême/Monstre et un Acolyte est toujours remportée par le Suprême/Monstre. Les autres égalités sont résolues par la Triade des Origines (Mystère bat Nature, Nature bat Science, Science bat Mystère). S'il y a toujours égalité, le Défenseur l'emporte.

· Si l'Attaquant l'emporte, le FX indiqué est appliqué. Sinon c'est un échec.

· Des résultats de 5 ou 6 (Traits Atouts) ou de 6 (Traits non-Atouts) ajoutent ou annulent des EFX (le FX s'applique toujours si l'Attaquant l'emporte). L'Attaquant choisit les EFX dans la liste de l'Action, qui peuvent être combinés comme il le souhaite.

## EFFETS

Les Effets sont le résultat d'Actions Exclusives utilisées avec succès, même si certains Effets peuvent parfois être appliqués à une figurine indépendamment du succès (par exemple, la Fatigue appliquée dans le coût de lancement de certaines Actions).

Chaque Action Exclusive décrit les FX (Effets initiaux) qu'elle génère et les EFX (Effets supplémentaires) disponibles. Quand une Action permet l'application d'EFX, les joueurs ont toujours l'option de n'en sélectionner aucun. Cependant, si l'Action est réussie, l'application du FX est obligatoire. L'Attaquant choisit dans quel ordre les différents Effets obtenus sont appliqués, combinant le FX original et les EFX.

Généralement, plusieurs résultats du même Effet se cumulent. Par exemple, une Action de Combat qui provoque Dommages 1 en FX et Dommages 1 en EFX provoquera au final Dommages 2 à la Cible. Cependant, notez que peu importe le nombre d'Effets Sonné appliqué à une figurine, la Condition Sonné disparaît lors de la Phase d'Effets. De même, il est impossible d'affecter plus de Fatigue que peut en avoir une figurine (deux généralement, trois pour les Bolides).

Parfois, un Pouvoir peut générer des Effets automatiquement sur l'Attaquant ou le Défenseur, sans qu'aucun Jet d'Action ne soit requis. Ceci est expliqué dans la description du Pouvoir concerné.

Perso / X est un qualificatif ajouté à d'autres Effets. L'Effet concerné (X) est appliqué à l'Attaquant. Par exemple, Perso / Fatigue indique que l'Attaquant reçoit une Fatigue.

Quand une Action Exclusive est lancée avec succès, appliquez les Effets selon les règles ci-dessous.

### Affaiblissement X

Le Défenseur réduit le nombre de dés lancés pour ses Jets d'Action par le total d'Affaiblissement X dont il est affecté, jusqu'à un minimum de 1 dé. Les dés de Boost utilisés ne sont pas affectés par Affaiblissement. Affaiblissement dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

### Anti-Boost X

Enlevez X dés de Boost au Défenseur. Si X est supérieur au nombre de dés de Boost, ils sont tous retirés.

## Attaque X

La Cible ajoute un nombre de dés égal à X à ses Jets d'Action en tant qu'Attaquant. Les Bonus de différents FX ou EFX Attaque se cumulent. Attaque X compte comme un Bonus de Combat. Cet Effet est actif jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

## Boost X

La Cible gagne X dés de Boost. Chaque dé de Boost peut être dépensé pour augmenter le nombre de dés utilisés lors d'un Jet d'Action. Le dé de Boost utilisé est ensuite défaussé. Il n'y a pas de limite au nombre de dés de Boost qui peuvent être utilisés lors d'un jet. Les dés de Boost restent en jeu jusqu'à leur utilisation ou leur suppression. Les dés de Boost ne sont pas des Bonus de Combat.

## Cible Supplémentaire X

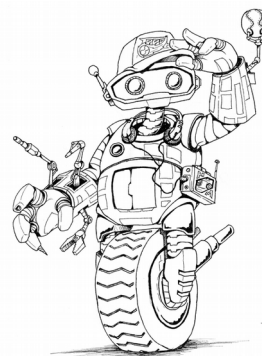
Appliquez les FX indiqués mais aucun EFX à une autre figurine à X pouces du Défenseur d'origine. Chaque figurine ne peut être affectée que par un seul Effet Cible Supplémentaire par Jet d'Action.

## Contrôle Mental

Le Défenseur peut immédiatement être forcé à réaliser une unique Action éligible, s'il peut encore dépenser des PA et s'il peut subvenir aux coûts non-PA de l'Action. Le coût en PA est payé depuis la Réserve de PA de l'Attaquant et est ajouté à la limite de PA du Défenseur. Tout autre coût est ajouté au Défenseur. Les figurines sous Contrôle Mental considèrent l'Équipe du Suprême les contrôlant comme leur Alliée, et leur propre Équipe comme des Ennemis, pour la durée du Contrôle Mental.

## Défense X

La Cible ajoute un nombre de dés égal à X à ses jets d'Action en tant que Défenseur. Les Bonus de différents FX ou EFX Défense se cumulent. Défense X compte comme un Bonus de Combat. Cet Effet est actif jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.



## Déplacement

Il existe 4 Effets de Déplacement : Chope & Lance, Repousse, Attire et Bouge. Ils ont été regroupés car certaines règles leur sont communes, et certaines figurines ont des interactions avec les Effets de Déplacement (Immunité/Effet de déplacement, par exemple) dans leur ensemble. Lorsqu'une figurine est déplacée suite à un Effet de Déplacement, elle ne peut pas être déplacée à travers d'autres figurines, des Objets ou des Structures, et son déplacement s'arrêtera si elle entre En Contact avec un Terrain ou une autre figurine. Si l'Effet de Déplacement est de la forme Perso/X, alors traitez l'Attaquant comme étant la Cible, et la Cible comme étant l'Attaquant dans la Description de l'Effet. L'exception est Perso / Bouge X, qui permet simplement à l'Attaquant de se déplacer.

### Attire X

Le Défenseur est attiré en ligne droite de X pouces directement vers l'Attaquant. Si l'Effet est produit par une Explosion, le Défenseur est attiré vers le centre de l'Explosion. Dans tous les cas, le socle du Défenseur s'arrête au contact du socle de l'Attaquant ou du centre de l'Explosion.

### Bouge X

Le Défenseur est déplacé de X pouces dans une direction choisie par l'Attaquant.

### Chope & Lance

Si le Défenseur est sur un socle de 40mm ou moins, les autres FX et EFX lui sont appliqués en priorité. Puis l'Attaquant peut immédiatement utiliser son Action de Combat de type Lancer dans la même Activation. Le Défenseur est lancé comme un Objet (figurine Lancée), et subit Dommages 1 comme tout Objet Lancé. Vous pouvez Lancer une figurine même si l'action initiale l'a mise KO. Cette action de Lancer ne peut pas être utilisée pour Lancer un autre Objet que la Cible de la première Action. Une fois l'action de Lancer résolue, les EFX liés peuvent être librement répartis entre la figurine Lancée et la Cible de l'Action par l'Attaquant.

### Repousse X

Le Défenseur est repoussé en ligne droite de X pouces directement à l'opposé de l'Attaquant. Si l'effet est produit par une Explosion, le Défenseur est repoussé depuis le centre de l'Explosion.

## Dommages X

Le Défenseur perd X PV. Une figurine qui a perdu tous ses PV est mise KO (voir les Conditions).

## Enchaînement

Après avoir résolu cette Action, l'Attaquant peut immédiatement utiliser une Action Exclusive au coût standard (qui peut être l'Action venant d'être lancée), tout en respectant sa Limite de PA.

## Explosion X

Un gabarit d'un rayon de X pouces est placé sur la figurine Cible, son centre correspondant au centre du socle de la cible. Une fois le jet d'Action initial résolu, les autres figurines au moins partiellement recouvertes par le gabarit, jusqu'à une hauteur égale au rayon du gabarit, sont également affectées par la même Action de Combat et un Jet d'Action séparé doit être fait. De nouveaux FX et EFX peuvent alors s'appliquer, mais aucun autre Effet Explosion n'est appliqué.

Si le Jet d'Action initial est un échec, alors le joueur adverse peut déplacer le centre de l'Explosion de 2 pouces. On ne repositionne pas le gabarit en cas d'échec sur les Jets d'Action ultérieurs.

Les Attaquants qui utilisent une Explosion résolue par un Jet d'Action utilisant ☹ ont Immunité / Leur Action.

## Faible / X

Le Défenseur est considéré Faible contre X jusqu'à la prochaine Phase d'Effets. Si la figurine est déjà Faible contre X, cela n'a aucun effet supplémentaire.

## Fatigue

La figurine affectée reçoit une Fatigue. Une figurine peut normalement subir 2 Fatigues (les Bolides peuvent en subir 3) avant de ne plus pouvoir utiliser d'Actions de Mouvement lors d'un Round. Toute la Fatigue d'une figurine est annulée lors de la Phase d'Effets. Une figurine qui choisit de subir de la Fatigue comme coût de lancement d'une Action ou pour un Pouvoir ne peut le faire que si elle a la capacité de recevoir cette Fatigue supplémentaire (elle ne peut pas le faire si elle a déjà subi son maximum de Fatigue). Une figurine qui subit plus de Fatigue qu'elle ne peut en recevoir lors d'un Round ne subit aucune pénalité supplémentaire.

## Immunité / X

La Cible est immunisée à X jusqu'à la prochaine Phase d'Effets. Si une Cible est affectée par X puis gagne l'Immunité, alors X est retiré immédiatement.

**Exemple :** Supreme Zed est sous le coup de *Affaiblissement 2*. Une action alliée lui permet d'obtenir *Immunité/Affaiblissement*. Ce nouvel Effet lui permet de retirer *Affaiblissement 2*.

## Invocation X/X

Cet Effet place une figurine sur le champ de bataille. Il existe trois Effets d'Invocation qui partagent quelques règles générales. Une figurine Invoquée doit être placée de telle manière que le centre de son socle se trouve dans la portée de l'Action. Sauf mention contraire, un Terrain Dangereux ou une Structure Invoquée reste en jeu jusqu'à ce que la même Action d'Invocation soit à nouveau utilisée par la même figurine. Les Acolytes Invoqués en excès sont retirés du jeu s'ils excèdent leur limite (voir ci-dessous).

### Invocation Terrain Dangereux / X

Sous le profil de l'Action est décrit le Terrain Dangereux, indiquant son rayon en Pouces (entre parenthèses, après le nom), quels FX sont appliqués et quelles règles spéciales sont utilisées pour le Terrain Dangereux.

### Invocation Acolyte / X

Invoque un Acolyte avec le nom X. Le nombre indiqué après le nom, entre parenthèses, est le nombre maximum de figurines en jeu. Si ce nombre vient à être dépassé, le joueur qui les contrôle choisit quelle(s) figurine(s) retirer jusqu'à atteindre la limite indiquée.

### Invocation Structure / X

Placez une Structure X à portée. Les Structures sont Inanimées. La description sous la Barre d'Action indique le nom de la Structure, la valeur de Défense de la Structure, sa hauteur en pouces, la taille de son socle et le nombre de ses PV. Des règles spéciales additionnelles sont indiquées après ces informations. Toute Action déclenchée par une Structure n'utilise pas les Pouvoirs ou Effets de la figurine l'ayant Invoquée.

## Soins X

Le Défenseur regagne X PV, sans pouvoir dépasser sa valeur de départ.









## Sonné

Le Défenseur est considéré Sonné pour tous les cas de figure (ne peut se déplacer qu'en Sprint). Il devient une Cible Facile (voir Conditions). L'état Sonné est retiré lors de la Phase d'Effets suivante. L'état Sonné est appliqué après la résolution du Jet d'Action.

## Spécial / X

Certains Effets sont uniques, et sont donc décrits directement sur la Carte de la figurine.

## Spectral

Le Défenseur devient Spectral. Une figurine avec l'état Spectral a Immunité / Actions Exclusives , , , et , et Immunité / Dommages de Chute. Elle ne peut pas utiliser d'Actions Exclusives , , , ou . Elle ne compte pas comme étant En Contact. Son mouvement devient du Type Téléportation. Elle n'inflige pas de Dommages d'Écrasement. Elle ne peut pas être Encombrée, ne compte pas pour le bonus "En bande", et ne peut pas marquer de Point d'Objectif. Sauf mention contraire, l'état dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.



# CHAPITRE 6 - BONUS DE COMBAT

Les Bonus de Combat proviennent de situations de jeu lors desquelles vos figurines possèdent un avantage ou un bonus. L'endroit où vous les déployez, ou celui vers lequel vous les déplacez peut leur permettre de déchaîner des attaques encore plus puissantes, ou de survivre contre toute attente à une attaque ennemie. Lors d'un Jet d'Action, les Bonus de Combat de l'Attaquant sont annoncés avant ceux du Défenseur.

Chaque Bonus de Combat ne peut être appliqué qu'une fois par Jet d'Action. Les Bonus de Combat ne s'appliquent qu'aux Actions de Combat, et jamais aux Actions Dynamiques, sauf mention contraire dans la Barre d'Action.

## A COUVERT

Pour bénéficier du bonus **A Couvert**, une figurine doit se trouver derrière un élément de décor. Sauf mention contraire, les figurines de Suprêmes, Monstres et Acolytes ne comptent pas comme des éléments susceptibles de fournir une couverture. Les Monstres, les figurines sur un socle de 80mm ou plus, les Objets et les Structures ne bénéficient jamais de ce Bonus. **A Couvert** ne peut être obtenu qu'en tant que Défenseur, contre une Action de Combat qui n'est pas utilisée par une figurine En Contact.

**Couvert standard** : ajoutez +1 dé au Jet d'Action du Défenseur (ceci inclut les matériaux Fragiles et Solides, voir la section concernant le Décor).

**Couvert renforcé** : ajoutez +2 dés au Jet d'Action du Défenseur si votre couverture est particulièrement solide (coffres de banque, métal extra-terrestre, bunker, ...).

## CHARGE

Ajoutez +1 dé au Jet d'Action quand l'Action de Combat est combinée avec une Action de Mouvement, si cette dernière a permis de venir En Contact avec la figurine attaquée. Une figurine ne peut pas obtenir le bonus de **Charge** si elle commence son Activation En Contact avec une figurine Ennemie.

Les figurines avec Bond gagnent un dé supplémentaire, pour un total de +2 dés, quand elles obtiennent le bonus de **Charge**. Le bonus de **Charge** n'est pas applicable aux Actions de Combat supplémentaires qui pourraient suivre l'Action de Combat initiale combinée à l'Action de Mouvement

Exemple : Chronin utilise son Action de Combat *Rafale* et obtient l'EFX *Rafale de coups*. La première *Rafale* bénéficie du bonus de **Charge**, ce qui n'est pas le cas des *Rafales* suivantes obtenues via *Rafale de coups*.

## CIBLE FACILE

En cas d'attaque sur une Cible Facile (une figurine Sonnée, par exemple), ajoutez +1 dé au Jet d'Action de l'Attaquant.

## EN GROUPE

Si l'Attaquant et le Défenseur sont En Contact, et que l'un ou l'autre est En Contact avec un autre Ennemi, alors celui qui a le moins de figurines Ennemies En Contact avec lui gagne un dé pour le bonus En Groupe. Aucune figurine n'obtient le bonus en cas d'égalité.

## EN HAUTEUR

Si le socle de votre figurine est au moins 1 pouce au-dessus de celui de votre adversaire, ajoutez +1 dé à votre Jet d'Action. Ce bonus est toujours appliqué aux figurines avec Vol impliquées dans un Jet d'Action. Une figurine avec Grimpeur, En Contact avec une Structure ou un élément de décor, obtient également le bonus En Hauteur.





## FAIBLESSE

Si le Défenseur est Faible contre un de vos Descripteur (X), alors, en tant qu'Attaquant, vous ajoutez +1 dé à votre Jet d'Action.

## FORT

Pour chaque Descripteur (X) qui s'applique au Défenseur, Fort / X permet à l'Attaquant d'ajouter +1 dé à son Jet d'Action. Fort n'est appliqué qu'une seule fois par Jet d'Action pour un Descripteur (X) donné.

## FRACASSE TOUT !

Les figurines avec les Actions de Combat *Frappe / Frappe Puissante (Smash / Power Smash)* ou *Projection / Projection Puissante (Takedown / Power Takedown)* peuvent utiliser les Objets avec lesquels elles sont En Contact pour frapper encore plus fort ! Fracasse Tout permet d'obtenir +1 dé à ces Actions quand elles sont utilisées En Contact. L'Attaquant doit être En Contact avec l'Objet utilisé, ou avoir été En Contact avec pendant son mouvement lors de cette Activation. Une fois le Jet d'Action résolu, l'Objet subit *Dommages 1*, et doit être placé En Contact avec l'Attaquant et le Défenseur, ou le plus près possible tout en étant à égale distance des deux, sauf s'il est détruit.

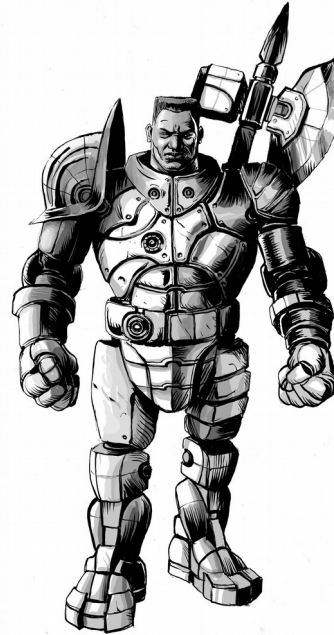
## ACTIONS FRACASSE TOUT !

Les cartes de Suprêmes traduites en Français incluent une icône spécifique avant leur nom pour les identifier. C'est une spécificité de la traduction française.

🌀 **Frappe Puissante** [PA 2]

## PLUS GRAND

Si le socle de votre figurine est plus grand que celui de votre adversaire, ajoutez +1 dé à votre Jet d'Action.



## RÉSUMÉ DES BONUS DE COMBAT

### Dés de Bonus pour l'Attaquant/Défenseur

- **En Hauteur** (votre socle 1 pouce au-dessus de celui de l'adversaire) : +1 dé.
- **En Groupe** (plus de figurines Alliées que de figurines Ennemies en Contact avec l'Attaquant / Défenseur) : +1 dé.
- **Plus Grand** (votre figurine a un socle plus grand) : +1 dé.

### Dés de Bonus uniquement pour l'Attaquant

- **Cible Facile** (la cible est Sonnée, ...) : +1 dé.
- **Charge** (une Action de Combat en Contact combinée avec une Action de Mouvement) : +1 dé.
- **Bond** (bonus de Charge) : +1 dé.
- **Fracasse Tout** (figurine avec une Action de Combat *Frappe* ou *Projection*, utilisant un Objet en Contact) : +1 dé.
- **Fort** (contre un élément, une Origine, un Type, un Rôle ... présent chez le Défenseur) : +1 dé.
- **Faiblesse** (le Défenseur est Faible contre X) : +1 dé.

### Dés de Bonus uniquement pour le Défenseur

- **A Couvert** : un Couvert Standard donne +1 dé, un Couvert Renforcé donne +2 dés

# CHAPITRE 7 - CONDITIONS ET STATUTS

Le chapitre sur les Actions Exclusives couvre les bases des Actions de Combat et des Actions Dynamiques, ainsi que leurs Effets. Ce chapitre décrit des situations générales qui peuvent s'appliquer aux figurines individuelles, comment certaines de leurs règles personnelles s'appliquent et comment elles interagissent avec les autres.

La section Conditions de Bataille décrit les conséquences que peuvent avoir les différentes Actions du jeu.

Certains Suprêmes disposent de pouvoirs qui affectent la manière dont sont résolues les Actions. Tout ceci est couvert par leurs propres Pouvoirs et Actions, et les règles générales s'appliquent la majeure partie du temps. Ces règles générales sont décrites dans les Statuts.

## CONDITIONS DE BATAILLE

Les Conditions de Bataille (abrégées en Conditions) sont des situations de jeu qui interviennent selon le positionnement des figurines, ou en conséquence de certains Effets appliqués lors des Rencontres. Ci-dessous se trouvent les règles pour les différentes Conditions :

### En Contact

Une figurine dont le socle touche le socle d'une figurine Ennemie est considérée comme étant En Contact avec cette figurine. Pour la mise En Contact, une figurine est considérée occupant un espace cylindrique du diamètre de son socle, ayant une hauteur égale à la hauteur de la figurine au sommet de son crâne. Une figurine dont le socle touche ce cylindre imaginaire d'une autre figurine est considérée comme étant En Contact avec cette figurine, même si leurs socles réels sont à des hauteurs différentes.

### KO

Quand une figurine a perdu tous ses PV, elle est considérée KO et est retirée du Champ de bataille. Elle ne contribue plus au Calcul de la Réserve d'Action, ne peut plus utiliser ses Pouvoirs, et ne marque plus de Point d'Objectif (PO).

### Sonné

Les figurines Sonnées deviennent des Cibles Faciles (voir le chapitre 6 sur les Bonus de Combat) et remplacent leur Type de Mouvement par Sprint, jusqu'à ce que l'état Sonné disparaisse, lors de la prochaine Phase d'Effets.

## STATUTS

Les Statuts sont les capacités permanentes qui s'appliquent à des figurines individuelles, et peuvent faire partie de leurs Pouvoirs.

### Transformation / X

Lors d'une activation de cette figurine, vous pouvez la Fatiguer pour réaliser une Transformation en X, 'X' étant généralement une autre figurine avec un profil différent. Remplacez la carte liée à la figurine par la carte du nouveau profil. Appliquez une perte de PV équivalente au nouveau profil, et conservez les Effets en cours. La Fatigue accumulée et les Points d'Action dépensés restent également identiques. Les figurines avec Transformation peuvent choisir leur forme au début de la rencontre.

### Fort

Voir le chapitre 6 sur les Bonus de Combat.

### Faiblesse

Voir le chapitre 6 sur les Bonus de Combat.

# CHAPITRE 8 - LA VILLE

Pulp City est tel un organisme vivant. Vos Suprêmes auront la possibilité d'interagir avec elle de plus d'une façon, que ce soit en arrachant les panneaux de signalisation pour frapper un adversaire, ou en détruisant des immeubles d'habitation juste pour montrer qui est le patron.

Ce chapitre décrit les interactions de vos figurines avec l'environnement et les Citoyens qui y vivent.

Lors de la mise en place du décor, les joueurs doivent s'accorder sur les éléments de décor qui sont des Objets ou des Structures, et s'il existe des Zones de Terrain Dangereux. Il faut également définir les caractéristiques de ces éléments, mais ce chapitre devrait vous guider facilement sur les choix à faire.

## LE TERRAIN

Le champ de bataille sur lequel vos Rencontres vont avoir lieu n'est pas simplement un diorama pour exposer vos figurines. Dans Pulp City, les rues sont pleines d'armes létales et chaque bâtiment peut se révéler être un piège mortel dressé par vos ennemis.



Oui, chaque élément de décor placé sur la table peut être détruit ou utilisé contre vous ou vos ennemis.

Le décor est classé en trois catégories :



**Zones** : Parfois, des éléments de décor ne pourront pas être endommagés, mais leur nature dangereuse aura un impact sur la Rencontre. De tels éléments sont décrits dans la section Terrain Dangereux.

**Objets** : Ce sont des éléments qui peuvent être ramassés et utilisés comme des armes (via des actions de Lancer ou le bonus Fracasse tout !). Les Scénarios et les Vignettes peuvent également les utiliser.

**Structures** : Un élément de décor qui peut être endommagé, mais pas déplacé, est généralement une Structure.

Les Objets et les Structures sont définis par un trait  et des PV, et ils sont détaillés dans les sections à venir. Le trait  des Structures et des Objets est traité comme une valeur fixe (voir Actions Dynamiques, chapitre 5), et aucun dé supplémentaire n'est lancé.

## INANIMÉ

Tout élément du Terrain est considéré Inanimé, sauf précision contraire. Un élément qui est Inanimé a Immunité / Dommages venant d'Actions Exclusives  ou , sauf si l'Action a Limite / Structures.

## Structures

Une Structure peut être Ouverte ou Fermée. Sa Solidité dépend de ses matériaux de construction : Fragile, Solide ou Renforcée. Enfin, sa taille permet de définir ses PV : Petite, Moyenne ou Grande.

Les figurines peuvent se déplacer normalement à travers les Structures Ouvertes telles que les ruines, les cercles de pierre, ...

Sauf si vos éléments de décor possèdent un intérieur détaillé, suivez les règles suivantes pour les Structures Fermées. Une figurine peut entrer dans une Structure Fermée si son mouvement lui permet de pénétrer entièrement dans la Structure. Considérez que les murs sont abattus si aucune entrée apparente n'existe. Les figurines à l'intérieur d'une Structure Fermée ne peuvent pas utiliser d'Actions nécessitant une Ligne de Vue sur des Défenseurs à l'extérieur de cette même Structure. Vous pouvez suivre le placement de la figurine en la positionnant sur le toit de la Structure.


## Mouvement


Une Structure Fermée modifie le comportement de certains types de Mouvement :


**Vol** : Ce Type de Mouvement ne peut pas être utilisé au sein d'une Structure Fermée (les figurines avec Vol passent en Type de Mouvement Sprint).


**Grimpeur** : Les Grimpeurs sont, par définition, en contact avec une Structure quand ils sont à l'intérieur d'une Structure Fermée. Ils bénéficient donc du bonus En Hauteur.

## Solidité

Le trait  d'une Structure est déterminé par sa Solidité, qui devrait être évidente d'un simple coup d'œil à l'élément de décor. La majeure partie des Structures seront Solides. Par rapport au Bonus de Combat À couvert, les Structures Fragiles et Solides offrent un Couvert standard, quand les Structures Renforcées offrent un Couvert renforcé.

**Fragile**  5 : Par exemple, du bois ou de la tôle ondulée.

**Solide**  7 : Par exemple, de la pierre, des briques, du ciment ou de l'acier. La majeure partie des bâtiments d'une ville est de cette catégorie, tout comme les temples des jungles profondes de l'Amérique du Sud.

**Renforcé**  9 : Par exemple, un coffre de banque, un superalliage extraterrestre, un bunker antiatomique, ...

## Taille

Les joueurs doivent s'accorder en début de partie sur la Taille et le type des Structures. En cas de désaccord, voici une règle d'estimation. Additionnez la hauteur, la largeur et la profondeur en pouces de la Structure. Si ce total est inférieur ou égal à 10, la Structure est Petite. Si le total est supérieur à 25, alors la Structure est Grande. Si le total est entre 10 et 25, alors la Structure est Moyenne.

**Petite Structure** : 4 PV  
**Structure Moyenne** : 8 PV  
**Grande Structure** : 12 PV

Les figurines sur le toit d'un bâtiment qui est mis KO (PV à zéro) subissent une Chute de la hauteur du bâtiment. Les figurines à l'intérieur d'un bâtiment qui est mis KO subissent des Dommages d'Écrasement, la hauteur relative étant la plus grande des trois dimensions du bâtiment.

**Exemple** : une Structure Moyenne typique est détruite avec une figurine à l'intérieur et une autre sur le toit. Le bâtiment fait 8 pouces de hauteur, 10 de large et 5 de profondeur. La figurine sur le toit subit une Chute de 8 pouces. La figurine à l'intérieur subit un Écrasement d'une hauteur relative de 10 pouces, soit Dommages 3 et Sonné.

## Terrain Infranchissable

Chose rare à Pulp City, un Terrain Infranchissable représente un élément qui interdit le mouvement normal. Les épais murs d'un bunker nécessitent d'être abattus ou ouverts par un moyen spécifique pour que votre Équipe puisse y pénétrer. Une faille quantique est une ouverture du continuum espace-temps, et aucun Suprême sain d'esprit n'essaierait de la traverser.

Les joueurs doivent s'accorder sur la hauteur de chaque Terrain Infranchissable, et s'il est possible de passer au-dessus selon les règles ci-dessous. Aucun mouvement de Sprint ni de Grimpeur n'est possible à travers un Terrain Infranchissable, mais certains Types de Mouvement peuvent le contourner :

**Téléportation** : Les figurines avec ce Type de Mouvement ont une Immunité / Terrain Infranchissable si leur mouvement est suffisant pour traverser complètement l'élément de décor.

**Vol** : Si le Terrain Infranchissable a une hauteur définie, alors une figurine avec ce Type de Mouvement a Immunité / Terrain Infranchissable si son mouvement horizontal est suffisant pour traverser complètement l'élément de décor.

Les bords de la table doivent être considérés comme un Terrain Infranchissable. Les figurines ne peuvent pas quitter la table volontairement ou suite à une action Ennemie, sauf mention contraire dans un Scénario ou une Vignette.



## Terrain Dangereux

Certaines zones du champ de bataille peuvent être considérées comme des Terrains Dangereux. On y compte par exemple les bassins d'acide, les coulées de lave, les rivières pleines de piranhas ou toute autre menace naturelle ou surnaturelle présente sur le terrain de jeu. Les zones de Terrain Dangereux doivent être définies et acceptées par les joueurs avant que la partie ne commence. Lorsque l'on place un Terrain Dangereux, il est tout à fait acceptable de le placer autour ou dans un Objectif ou un Marqueur.

Les Suprêmes et les Acolytes peuvent volontairement pénétrer un Terrain Dangereux. Les Citoyens ne se déplacent jamais dans un Terrain Dangereux, sauf via un déplacement contraint comme un Effet de Déplacement.

Un Terrain Dangereux provoque des Dommages et possiblement d'autres Effets aux figurines qui y pénètrent. Les figurines En Contact avec une zone de Terrain Dangereux subissent ses Effets immédiatement. Une figurine ne peut subir les effets d'un Terrain Dangereux qu'une seule fois par Round de jeu.

Si une figurine a le malheur de rester En Contact avec un Terrain Dangereux plusieurs Rounds consécutifs, elle subit l'effet indiqué à sa première Activation.

### Terrain Dangereux

Un Terrain Dangereux inflige des Dommages à toutes les figurines En Contact avec lui. Il n'altère pas le mouvement.

| **FX de Terrain Dangereux** : Dommages 1

**Exemples de Terrain Dangereux** : Zones en feu ou électrifiées, dépôts de déchets nucléaires, bâtiments en feu, champs de mines, blizzards, champignons à spores, rayons de mort du Necroplane, pièges de Sagitarrius Ulthar.

### Terrain Très Dangereux

Un Terrain Très Dangereux inflige bien plus de dommages qu'un Terrain Dangereux, ou a des effets supplémentaires sur les figurines.

| **FX de Terrain Très Dangereux** : Dommages 2

**Exemples de Terrain Très Dangereux** : Rivière de lave, Cimetière de Z réanimés, Nuées d'abeilles géantes, Tentacules géantes motorisées protégeant une base du Coven, Chute de météorite, Mur de lames.

## TERRAIN INVOQUÉ

Certaines figurines disposent d'Actions de Combat leur permettant de placer du Terrain Invoqué. Le Terrain Invoqué suit les règles normales de Terrain, mais il est retiré du jeu dès que la figurine l'ayant invoqué est mise KO.

## MANIPULATION DU TERRAIN

### Objets

Les Objets sont des éléments qui peuvent être ramassés par les Suprêmes avec des Actions de Combat de type Lancer (ou similaires), et qui peuvent être utilisés en tant qu'armes (avec le bonus Fracasse Tout !, voir chapitre 6).

Les Objets sont définis par leur Rang : Petit (Rang 1), Moyen (Rang 2), ou Grand (Rang 3).

Chaque fois qu'un objet est manipulé (utilisation par un Lancer ou via Fracasse Tout !), il subit Dommages 1. Les Objets peuvent également subir des Dommages par les Actions de Combat. Tous les Objets ont une Défense de 5.

#### Rang 1 : Petit Objet, 1 PV

Inclut les lampadaires, les vélos, les poubelles, les caddies, les panneaux de signalisations, les feux tricolores ...

Nécessite une Force  de 1+

#### Rang 2 : Objet Moyen, 2 PV




Inclut les voitures, les bennes à ordures, les cabines téléphoniques, les motos, les petits bateaux, les arbres, les containers vides, tout ce qui fait la taille d'un van ...

Nécessite une Force  de 5+

#### Rang 3 : Grand Objet, 3 PV

Inclut les hélicoptères, les avions de chasse, de ligne, les camions, les soucoupes volantes, les arbres géants comme les séquoias, les containers remplis, les tanks ...

Nécessite une Force  de 7+

Les figurines utilisant un autre Trait que la Force  pour leurs Actions Exclusives manipulant le Terrain (par exemple un Lancer avec un autre Trait que ) utilisent cet autre Trait pour déterminer le rang des Objets qu'ils peuvent manipuler. Par exemple, le *Coup de Vent* de **Boreas** utilise son Trait Énergie  pour déterminer le rang des Objets manipulables.

## CITOYENS

Les Citoyens jouent un rôle important dans nombre de Rencontres de Pulp City. Ils représentent les bonnes âmes de la ville, les autochtones des villages dans lesquels s'affrontent vos Suprêmes, ou encore le personnel d'une station orbitale.

Mais en quoi présentent-ils un intérêt pour vos Suprêmes ? Des héros pourraient vouloir les évacuer vers un endroit sûr, pendant que les Vilains tentent d'implanter des puces de téléportation sur ceux qui disposent d'informations valables.

En jeu, les Citoyens sont des Marqueurs sur un socle de 30mm, avec des règles spécifiques :

- Ils peuvent se déplacer (voir Mouvement des Citoyens).
- Ils peuvent être la cible d'Actions, tant qu'un Effet de déplacement existe en tant que FX / EFX.

### Déploiement des Citoyens

Les Scénarios qui utilisent les Vignettes font toujours usage des Citoyens. Si les joueurs décident de ne pas utiliser les Vignettes, ils peuvent également ne pas jouer les Citoyens. Si vous utilisez les Citoyens, utilisez-en un nombre égal au niveau de la Rencontre.

Une fois les deux Équipes déployées, divisez aussi équitablement que possible le nombre de Citoyens entre les joueurs. Si ce n'est pas possible, ajoutez des Citoyens pour que chaque joueur en déploie le même nombre. En commençant avec le joueur ayant l'Avantage Logistique, puis en alternant entre eux, les joueurs déploient les Citoyens en respectant les restrictions suivantes :

- Un Citoyen ne peut être déployé dans une Zone de Déploiement ou à moins de 4 pouces de l'une d'elles.
- Un Citoyen ne peut pas être placé à moins de 6 pouces d'un bord de table ou d'un Terrain Dangereux.
- Un Citoyen doit être déployé à au moins 4 pouces des autres Citoyens.

Si un Citoyen ne peut pas être déployé suite à une des restrictions ci-dessus, alors plus aucun Citoyen n'est déployé.


### Mouvement des Citoyens

Au début de chaque Phase d'Effets, tous les Citoyens se déplacent de 4 pouces vers le bord de table le plus proche. Attention, un Citoyen ne peut cependant pas terminer son mouvement en étant plus proche d'une figurine d'un joueur (Suprême, Acolyte ou Monstre) qu'il ne l'était au début de la phase.









Si un tel mouvement n'est pas possible, ou possible seulement partiellement, alors le Citoyen s'arrête et n'est pas déplacé. Si un Citoyen atteint un bord de table, alors il est retiré du jeu et ne compte plus dans le cadre des Scénarios et des Vignettes, sauf mention contraire.

### Interagir avec les Citoyens

Toute figurine peut interagir avec un Citoyen, tant que l'action utilisée inclut un Effet de Déplacement (en tant que FX ou EFX).

Résolvez toute Action de Combat contre  5, peu importe le trait défensif demandé. Un Citoyen ne jette jamais de dé quand il se défend, il s'agit d'une Action Dynamique, contre une difficulté fixe. N'appliquez que les Effets de Déplacement, un Citoyen ayant Immunité / Effets sauf Effets de Déplacement.

### RÉSUMÉ

- **Inanimé** : Tout Terrain est considéré Inanimé, et a Immunité / Dommages venant d'Actions de type  ou , sauf pour les Actions avec Limite / Structure.
- **Zones** : Ne subissent pas de Dommages.
- **Objets** : Éléments pouvant être ramassés et utilisés comme armes (via Lancer ou Fracasse tout !, subissant Dommages 1 à chaque utilisation).  5 et 1 PV par rang. Affectés par les Effets de Déplacement.
- **Structures** : Ne peuvent être déplacées (Fragile  5, Solide  7, Renforcée  9) et des PV (Petite 4, Moyenne 8, Grande 12).
- La valeur  des Terrains est traitée comme une Difficulté fixe. On n'y ajoute pas de dé.
- Un Terrain Invoqué suit les règles de Terrain et est retiré si la figurine l'ayant Invoqué est mise KO.
- Les figurines dans un Terrain Dangereux subissent Dommages 1 une fois par Round.
- Les figurines dans un Terrain Très Dangereux subissent Dommages 2 une fois par Round.
- Les Citoyens ont  5 et ont Immunité / Effets sauf Effets de Déplacement.

# CHAPITRE 9 - ÉQUIPES & LEADERS

Ce chapitre et le suivant s'intéressent aux étapes nécessaires avant de vous lancer dans une partie : recruter votre Équipe et choisir un Scénario.

## RECRUTER VOTRE ÉQUIPE

Avant une partie de Pulp City, les joueurs s'accordent sur le format de celle-ci, en choisissant un nombre de Niveaux entre 3 pour une très petite partie, et 24 pour une très grande partie. Une Rencontre typique verra s'affronter deux Équipes d'un Niveau situé entre 8 et 12.

### Alignement & Faction

Tous les Suprêmes ont un Alignement : ils sont soit un Héros, soit un Vilain, voire parfois ils évoluent entre les deux. Une Équipe peut être recrutée en tant que vaillant regroupement de Héros ou comme terrible alliance de Vilains.

Parfois, quand les événements l'imposent, des Suprêmes se réunissent pour combattre un ennemi commun sous une même bannière. Certains de ces groupes, comme *Heavy Metal*, sont bien connus. D'autres sont des alliances bien moins formelles, comme *The Way of the Fist and Blade*.

Des Suprêmes faisant partie de la même Faction peuvent parfois bénéficier d'avantages liés à leurs Pouvoirs. De plus, quand une Équipe voit tous ses membres être de la même Faction et qu'elle inclut un Leader, une carte de Leader spécifique et supplémentaire peut être débloquée.

### Construction d'Équipe

Pour construire votre Équipe, sélectionnez des Suprêmes dont le total de Niveaux atteint le total décidé avec votre adversaire pour le format de la Rencontre. Trois règles sont à respecter :

- **Règle 1 :** Une Équipe doit être construite autour d'un Alignement ou d'une Faction (mais pas des deux). Tous les Suprêmes doivent partager un Alignement commun (Héros ou Vilain, un Héros/Vilain compte comme étant les deux), OU ils doivent partager la même Faction.
- **Règle 2 :** Chaque Équipe ne peut inclure qu'un seul Leader et un seul Colosse. Vous n'êtes pas obligé d'en recruter.
- **Règle 3 :** Sauf exception, chaque Suprême ne peut être recruté qu'une seule fois dans une Équipe. Les rares exceptions sont précisées sur leur propre carte.

## ACOLYTES

Une fois vos Suprêmes sélectionnés, additionnez les points Acolytes+ présents sur les cartes des Suprêmes sélectionnés. Ces points peuvent être dépensés pour recruter des cartes d'Acolytes ayant un Alignement correspondant à celui de l'Équipe. Certains Acolytes ont une Faction spécifique sur leur carte. Dans ce cas, pour les recruter, vous ne pouvez dépenser que des points venant de Suprêmes de cette Faction.

Si votre Équipe est recrutée autour d'une Faction, les Acolytes que vous recrutez peuvent ne pas provenir de cette Faction. Dans ce cas, ils doivent partager un Alignement avec les Suprêmes procurant les points Acolytes+. Les Acolytes recrutés via une Carte de Leader doivent partager leur Alignement ou leur Faction avec le Suprême octroyant la carte.

Chaque point Acolytes+ vous procure 1 Niveau d'Acolytes. Certains Suprêmes peuvent avoir une carte d'Acolytes spécifique indiquée au lieu d'une valeur de points. Un joueur peut toujours choisir de ne pas inclure les Acolytes auxquels il a droit s'il le souhaite, mais cela risque d'être à son désavantage.

Une même carte d'Acolytes peut être incluse autant de fois que souhaitée tant que l'Équipe peut payer le coût de recrutement. Les Acolytes uniques ne peuvent être inclus qu'en un seul exemplaire.

### Acolytes Exclusifs

Certains Acolytes sont des Acolytes Exclusifs, ce qui signifie qu'ils ne peuvent être sélectionnés que si l'Équipe inclut le Suprême associé. Pour identifier ces Acolytes, leur carte indique Exclusif / X, X étant le Suprême associé. Par exemple, *Zombie Wolf* est Exclusif / *Red Riding Hoodoo*.

Des Acolytes Exclusifs qui peuvent être Invoqués commencent le jeu sans avoir besoin d'être Invoqués, et ne peuvent être Invoqués que s'ils ont été mis KO.

## CARTES DE LEADER

Les cartes de Leader constituent un des éléments faisant du Leader un personnage inspirant à la tête de votre Équipe. Elles représentent ces moments d'inspiration et de grave résolution qui peuvent retourner l'issue d'une Rencontre.

### Sélection des Cartes

Il existe 3 types de cartes de Leader : Recrutement, Action et Faction.

Vous pouvez choisir une combinaison de trois cartes parmi les cartes de Recrutement et d'Action. Chaque carte est unique et ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

Les cartes de Faction sont obtenues gratuitement si les pré-requis qui y sont mentionnés sont remplis. Généralement, il faut que tous les Suprêmes soient d'une Faction, d'un Alignement ou d'une Origine particulière. La plupart des cartes nécessitent également qu'un Leader bien précis soit dans l'Équipe.

## JEU DE CARTES

Les cartes de Leader peuvent s'acheter sous la forme d'un deck de cartes en anglais.

Une version traduite, à imprimer soi-même, est également disponible.



## Cartes de Leader - Recrutement

Les Cartes de Recrutement sont utilisées lors de la construction de l'Équipe, pour modifier les règles de recrutement ou fournir un bonus pour toute la partie.

**Vague de Recrutement :** Votre Équipe peut recruter 3 niveaux supplémentaires d'Acolytes.

**Membre Honoraire :** Un Suprême de votre Équipe peut être considéré comme étant de la même Faction que votre Leader. Cela n'empêche pas de prendre une carte de Faction lorsqu'elle est éligible. De plus, la nouvelle Faction du Suprême intervient pour les effets spécifiques à cette Faction.

**Coup d'avance :** Vous gagnez automatiquement le Jet de Tactique. Si les deux joueurs ont sélectionné cette carte, ses effets s'annulent.

**Tactiques éclair :** Défaussez cette carte pour obtenir +3 dés à un Jet d'Initiative réalisé par votre Leader.

**Le plein d'énergie :** Vous disposez de 6 dés de Boost à distribuer à vos Suprêmes en début de partie (jusqu'à 2 dés par Suprême Allié).

## Cartes de Leader - Action

Les Cartes d'Action sont à usage unique, et ont chacune un impact spécifique sur la partie. Les Cartes d'Action n'ont pas de coût de PA, mais ne peuvent être utilisées que lors de l'Activation du Leader. Une fois utilisée, une Carte d'Action est défaussée.

**Second souffle :** Défaussez cette carte pour retirer immédiatement 1 Fatigue à 3 Suprêmes Alliés.

**Premiers secours :** Défaussez cette carte pour appliquer immédiatement "Soins 2" à 2 Suprêmes Alliés.

**Discours Inspirant :** Défaussez cette carte pour immédiatement ajouter 4 Points d'Action (PA) à votre Réserve.

**Poussée d'Adrénaline :** Un Suprême Allié gagne +2 à tous ses Traits jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

**Guerrier Ultime :** Votre Leader gagne +2 dés à tous ses Jets d'Action jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.



## CARTES DE LEADER - FACTION

Les Cartes de Faction sont acquises gratuitement si les prérequis indiqués sont tenus. Si une Équipe a accès à plusieurs cartes de Faction, elle ne peut en choisir qu'une seule. Utiliser une Carte de Faction n'a pas de coût en PA, mais doit être fait lors de l'Activation d'un Leader. Aucune Équipe ne peut avoir plus d'une carte de Faction lors d'une Rencontre.

### Armure Digitale

« Nous sommes Heavy Metal. Nous ne faiblissons pas. Nous ne tombons pas. » - C.O.R.E.

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont du **Heavy Metal**, et menée par C.O.R.E., gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner les effets suivants à tous les Suprêmes Alliés du Heavy Metal, jusqu'à la prochaine Phase d'Effets :

Annule un EFX sur 4+ contres les Actions de Combat hostiles, en Défense.

### Aura d'Enchantement

« Je t'invoque ! » - Dr.Warlock

Une Équipe dont aucun Suprêmes n'a de Faction, et menée par Dr.Warlock, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner à tous les Suprêmes Alliés d'Origine Mystère le pouvoir Enchanté jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

**Enchanté** : Les Actions d'Attaque génèrent un EFX sur 4+.

### Chasseurs nocturnes

« Ils pensent que les ténèbres les servent, les protègent. Mais nous sommes la Blood Watch ! Nous sommes la Nuit ! » - V.H.

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont de la **Blood Watch**, et menée par V.H., gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner un des bonus suivants à tous les Suprêmes Alliés de la Blood Watch jusqu'à la prochaine Phase d'Effets :

· Tous les Suprêmes Alliés de la Blood Watch gagnent +2 dés sur leurs Actions en Attaque.  
· ou tous les Suprêmes Alliés de la Blood Watch gagnent +2 dés sur leurs Actions en Défense.

### Coupe-Gorges

« La jouer réglo n'a jamais permis d'emporter la moindre bagarre. » - Mysterious Man

Une Équipe dont aucun Suprême n'a de Faction, et menée par Mysterious Man, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner à chaque figurine Alliée un bonus supplémentaire de +1 Dé quand elle bénéficie du Bonus de Combat En Groupe. Ce bonus dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

### Des Géants parmi les hommes

« Mortels, vous n'avez pas idée de ce qui arrive. » - Stygian

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont de **The Forgotten**, et menée par Stygian, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner aux Suprêmes Alliés un dé supplémentaire quand ils bénéficient du Bonus de Combat Plus Grand. Ce bonus dure jusqu'à la prochaine phase d'effets.

### Hurllements murmurés

« Ma voix te murmure, ton âme hurle. » - 100 Voices

Une Équipe dont aucun Suprême n'a de Faction, et menée par 100 Voices, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner l'état Spectral à tous les Suprêmes Alliés jusqu'à la prochaine Phase d'Effets. A tout moment de l'Activation d'un Suprême, vous pouvez annuler l'état Spectral du Suprême concerné.

### La Colère du Saint

« La Malédiction du Coven est sur vous ! Votre force s'échappe, votre esprit flanche, et bientôt vous rejoindrez mon étreinte. » - Papa Zombie

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont du **Coven**, et menée par Papa Zombie, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour Sonner immédiatement toutes les figurines Ennemies.

## La meilleure des Générations

« Alliance ! Rassemblement ! » - Spybreaker

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont de la **Supreme Alliance**, et menée par Spybreaker, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte avant de faire un Jet d'Initiative (avant le jet de dé), pour le gagner immédiatement. De plus, un Coup de Génie de chaque type (Action Éclair, Domination, Booster) est obtenu.

## Le Pouvoir de l'Outsider

« Plus ils sont gros, plus fort il faut les taper ! » - Dead Eye

Une Équipe dont aucun Suprême n'a de Faction, et menée par Dead Eye, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour que tous les Suprêmes Alliés gagnent +3 dés aux Actions d'Attaque quand ils Ciblent un Suprême de Niveau supérieur. Ce bonus dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

## Maîtrise des Ombres

« Ils ne nous verront jamais arriver ! » - Green Emperor

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont du **Jade Cult**, et menée par Green Emperor, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner à tous les Suprêmes Alliés du Jade Cult **Furtif** et Immunité / Actions de type PRJ. Ce bonus dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

## Marée montante

« Ulthar, Formation d'attaque Delta ! Combat, Déplacement, Victoire ! » - Ra'Leigh

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont d'**Ulthar**, et menée par Ra'Leigh, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour appliquer immédiatement l'Effet Perso / Bouge 5 à tous les Suprêmes Alliés d'Ulthar.

## Nature déchaînée

« Vous avez profité de la Terre-Mère depuis trop longtemps. Il est temps maintenant qu'elle récupère son dû. » - Dark Solar

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont **d'origine** ☺, et menée par Dark Solar, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner 2 dés de Boost à tous les Suprêmes alliés immédiatement. Augmentez les Dommages infligés aux Structures par des figurines Alliées de 2 points par Action. Ce bonus dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

## Pagaille de Primates

« Le Pouvoir aux Primates ! » - Primate of Nature

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont de l'**A.R.C.**, et menée par un Primate of Power (Nature, Mystery ou Science), gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner un des bonus suivants à toutes les figurines Alliés de l'A.R.C. jusqu'à la prochaine Phase d'Effets :

- +2 dés sur les actions  en tant que Défenseur.
- +1 dé sur les actions de Combat en Attaque.

## Réveil Nérotique

« J'ai conquis la mort elle-même. Comment pourrais-tu me stopper ? » - Dr. Tenebrous

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont du **Necroplane**, et menée par Dr. Tenebrous, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner le pouvoir suivant à tous les Suprêmes Alliés du Necroplane jusqu'à la prochaine Phase d'Effets :

**Pas encore mort** : Jetez 1D6 quand un Suprême du Necroplane est mis KO. Sur 4+, il n'est pas mis KO et reste en jeu avec 1 PV.

## JEU DE CARTES

Les cartes de Faction sont fournies, en anglais, avec le deck de cartes de Leader. Certains Leaders récents peuvent ne pas s'y trouver. Il est possible de télécharger la carte au format JPG sur la boutique.

Une version traduite, à imprimer soi-même, est également disponible.

## Rideau de Fer

« La Conviction est une forteresse que seule une parole de fer peut briser. » - Professor Hammer

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont de la **Red Republik**, et menée par Professor Hammer, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour que toutes les figurines en jeu aient **Immunité / Actions** ☹ sauf celles des Suprêmes de la Red Republik. Ce pouvoir dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

## Soulèvement contre l'Autorité

« Levez-vous Grimm ! Levez-vous !. » - Grimmsham

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont du **Grimm**, et menée par John Grimmsham, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour placer un Suprême Grimm de Niveau 1 En Contact avec John Grimmsham. Ce Grimm nouvellement arrivé a tous ses PV, peut s'Activer normalement lors de ce Round, mais ne procure aucun PA avant le prochain Round.



## Techniques Secrètes

« Discipline, entraînement et dévouement développent vos compétences. Mais la Volonté du guerrier améliore tout cela. » - White Tiger

Une Équipe dont tous les Suprêmes sont de **The Way**, et menée par White Tiger, gagne cette carte de Leader en plus de toutes ses autres cartes de Leader.

Défaussez cette carte pour donner un EFX supplémentaire à tous les Suprêmes Alliés sur chacune de leurs Actions de type CAC réussies. Ce bonus dure jusqu'à la prochaine Phase d'Effets.

## RÉSUMÉ

- Les Suprêmes d'une Équipe doivent partager soit le même Alignement, soit la même icône de Faction.
- Une Équipe a un total de Niveaux égal au Niveau de la Rencontre.
- Une Équipe ne peut inclure qu'un seul Colosse et un seul Leader (mais ils ne sont pas obligatoires).
- Une Équipe peut inclure de Niveaux de Cartes d'Acolytes jusqu'à son total de points Acolytes+. Chaque point Acolyte+ doit être accordé par un Suprême du même Alignement que l'Acolyte, sauf si l'Acolyte possède une Faction. Dans ce cas, il doit être recruté par un ou des Suprêmes de la même Faction.
- Les Acolytes Exclusifs ne peuvent être recrutés que par leur Suprême associé.
- Les Équipes avec un Leader peuvent avoir jusqu'à 3 cartes de Leader.
- De plus, une Équipe avec un Leader, et qui remplit les conditions d'une carte de Faction, peut aussi prendre cette carte de Faction (une seule carte de Faction par Équipe).

# CHAPITRE 10 - SCÉNARIOS & VIGNETTES

Pulp City est un jeu où s'affrontent des Suprêmes. Chacun d'eux disposent de pouvoirs et de capacités qui vous permettent de modeler le conflit et de créer des Rencontres uniques et intéressantes.

Les Rencontres à Pulp City sont facilement personnalisables, vous permettant d'y jouer de nombreuses façons. Pour une partie sur le pouce, ou une initiation aux règles, optez pour une Baston ! toute simple sans Vignette. Une fois les bases maîtrisées, ou si vous souhaitez vous lancer dans une partie plus narrative, sélectionnez un Scénario plus avancé.

Les Scénarios peuvent être enrichis avec les Vignettes. Imaginez-les comme des intrigues secondaires. Ça n'est pas la raison principale de l'affrontement entre les Suprêmes, mais cela reflète de plus petites histoires se déroulant lors d'une Rencontre, comme une vieille dette à régler, ou des Suprêmes devant gérer leurs propres objectifs en plus de ceux de leur équipe.

## SE PRÉPARER À UNE RENCONTRE

Pour faire une partie, suivez ces étapes dans l'ordre :

- Mettez vous d'accord sur un Niveau de Rencontre
- Sélectionnez votre Équipe (Suprêmes et Acolytes).
- Faites le Jet de Tactique. Le vainqueur choisit l'Avantage Tactique ou l'Avantage Logistique.
- Définissez le Scénario (au choix ou au hasard) et les Vignettes.
- Installez le décor, y compris les éléments liés au Scénario et aux Vignettes.
- Déployez les Citoyens.
- Déployez les Suprêmes et les Acolytes, à l'exception des Infiltrés (le joueur ayant l'Avantage Logistique choisit les Zones de Déploiement).
- Déployez les Infiltrés.
- Faites le jet d'Initiative du Premier Round.

## REMPORTER UNE RENCONTRE

Lors d'une partie normale, il y a toujours un Scénario et, si vous les utilisez, trois Vignettes.

En accomplissant les différents objectifs des Scénarios et des Vignettes, votre Équipe marque des Points d'Objectifs (PO). La Rencontre se termine quand la limite de Rounds est atteinte (généralement à l'issue du 4e Round), ou quand les Suprêmes d'une Équipe sont tous KO. Une autre condition peut également être spécifiée par le Scénario. Une fois la Rencontre terminée, chaque camp comptabilise son total de PO. L'Équipe avec le total le plus élevé gagne la partie.

Chaque Scénario peut rapporter jusqu'à 3 PO, et chaque Vignette vaut 1 PO. Pour vous assurer de la victoire, vous devez donc vous concentrer sur les objectifs du Scénario, mais aussi remporter au moins une Vignette. Avoir une Équipe de Suprêmes équilibrée, avec une large palette de pouvoirs, est souvent la clé de la victoire. Il arrivera parfois qu'une Rencontre se termine sur une égalité. Une bonne opportunité pour remettre le couvert !

## JET DE TACTIQUE

Une fois les Équipes sélectionnées, place au Jet de Tactique. Chaque joueur lance un dé, relançant au besoin les égalités. Le vainqueur du Jet de Tactique peut choisir d'avoir l'Avantage Tactique ou Logistique. Son adversaire acquiert alors l'Avantage restant. Lors de parties avec plus de deux camps, le joueur avec le second résultat le plus élevé obtient l'Avantage restant.

## AVANTAGES TACTIQUE ET LOGISTIQUE

### Avantage Tactique

Le joueur ayant l'Avantage Tactique choisit une première Vignette dans une des trois catégories. Il peut également décider qu'aucune Vignette ne sera utilisée, arrêtant alors la sélection. Si une première Vignette a été sélectionnée, le joueur ayant l'Avantage Logistique choisit ensuite une Vignette dans une des deux catégories restantes. Puis le joueur ayant l'Avantage Tactique choisit la troisième Vignette dans la catégorie restante. Cela lui permet de définir une stratégie plus aisée pour son camp, ou plus difficile pour le camp adverse.

### Avantage Logistique

Le joueur ayant l'Avantage Logistique choisit le bord de table où il va se déployer. Son adversaire se déploiera du côté opposé. Souvenez-vous qu'une table a 4 côtés et n'importe lequel d'entre eux peut être utilisé pour se déployer. De plus, le joueur avec l'Avantage Logistique se déploie en deuxième, lui permettant de se placer en fonction de son adversaire.

Dans les parties multijoueurs le joueur ayant l'Avantage Logistique choisit les Zones de Déploiement de chaque joueur.

## ENCOMBRÉ

Plusieurs Scénarios et Vignettes requièrent qu'un Suprême prenne et déplace un Citoyen ou un Objet. Un Suprême peut devenir Encombré avec un Citoyen ou un Objet simplement en se plaçant En Contact et en le ramassant. Il a alors le statut Encombré, et subit automatiquement l'état Sonné. Lors de la première Activation d'un Suprême Encombré au cours d'un nouveau Round, celui-ci peut choisir de subir immédiatement Sonné pour rester Encombré. Dans le cas contraire, placez l'Objet ou le Citoyen concerné En Contact avec le socle du Suprême, mais pas sur un Terrain Infranchissable. Une figurine peut volontairement perdre le statut Encombré lors d'une de ses Activations. Elle peut également être forcée à le perdre suite à une Action Ennemie. Une Action qui provoque un Effet de Déplacement ou Sonné provoquera la perte du statut Encombré. Quand une Action ennemie vous force à perdre le statut Encombré, le joueur ayant provoqué l'action peut placer l'objet encombrant En Contact avec votre figurine. Cela se résout avant tout déplacement provoqué par un Effet de Déplacement. Une figurine ne peut s'Encombrer que d'un seul objet ou citoyen à la fois.

## CONTRÔLE ET MARQUAGE

Plusieurs Scénarios et Vignettes requièrent que vous Contrôliez un objectif, comme un Citoyen, une Structure, un Objet, un Jeton ou une Zone. On considère que vous Contrôlez quelque chose si vous avez plus de Suprêmes En Contact avec l'objectif que votre adversaire. Le Contrôle est déterminé une fois par Round, lors de la Phase de Fin. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le Contrôle d'un Objectif, alors personne ne le Contrôle.

Un Suprême disposant de plusieurs figurines ayant le même nom, comme Le Murtriple par exemple, compte chaque figurine individuellement pour le Contrôle. Les Figurines à l'état Spectral et les figurines KO ne comptent pas.

Dans certaines Vignettes, vous n'êtes pas forcés de maintenir le Contrôle. Une fois que vous contrôlez un Objectif, vous le Marquez. Placez un marqueur indiquant que l'objectif a maintenant votre Marque. Tant qu'aucun Ennemi ne prend le Contrôle d'un Objectif Marqué, il reste sous votre Contrôle. Un Citoyen Marqué est toujours considéré Marqué s'il quitte le Champ de Bataille.

## SCÉNARIOS

Les Scénarios représentent le moteur des Rencontres à Pulp City. Une partie de Pulp City est comme un film d'action en surrégime, mais même un film d'action à besoin d'un Scénario.

Les Scénarios servent à préparer le terrain pour l'histoire en devenir et déterminent les conditions de victoire du jour. Les Suprêmes pourraient se taper dessus toute la journée, mais cela deviendrait rapidement ennuyeux. Les Scénarios permettent de créer une histoire, une toile de fond derrière l'action et les combats. Typiquement, les Héros et les Vilains s'affrontent pour le destin de Pulp City. Dans les sombres allées de Pulp City, il est commun d'observer de violentes disputes entre groupes de Vilains. Parfois, des personnalités opposées ou des différences de point de vue peuvent amener les plus nobles des Héros à s'affronter entre eux.

Les joueurs peuvent s'entendre pour décider du Scénario joué. Une bonne option est d'utiliser le jeu de cartes des Scénarios de Pulp City pour en déterminer un au hasard. Vous pouvez également lancer 1d6 et suivre la table ci-dessous. Notez que *Baston !* n'est pas dans la liste, car si les joueurs veulent une simple empoignade, ils le sauront et la choisiront d'entrée de jeu !

1. Chasse au Trésor
2. Capture du Drapeau
3. Compte à rebours
4. Guerre de Territoire
5. Roi de la Colline
6. Chacun chez soi !

### Baston !

**Objectif :** Éliminer ses adversaires.

**Fin :** Après 4 Rounds, ou quand toutes les Équipes sauf une ont été mises KO ou ne génèrent plus de PA pendant la Phase de Calcul de la Réserve.

**Règles spéciales :** Aucune.

**Points d'Objectifs :** À la fin de la Rencontre, l'Équipe qui a mis KO le plus de Niveau de Suprêmes Ennemis gagne 3 PO.

### Chasse au Trésor

**Objectif :** Contrôler plus de Marqueurs Trésor que vos adversaires.

**Fin :** Après 4 Rounds, ou quand une seule Équipe a encore des figurines sur la table.

**Règles spéciales :** Placez un Marqueur Trésor au centre de la table. Puis placez un autre Marqueur Trésor à 8" à droite du premier, puis un dernier à 8" à gauche du premier, en suivant la ligne centrale de séparation. Une figurine peut déplacer un Marqueur en devenant Encombrée.

**Points d'Objectifs :** Gagnez 3 PO si vous avez 2 figurines ou plus Encombrées avec un Marqueur, dans votre Zone de Déploiement, à la fin de la partie. Sinon, gagnez 2 PO si vous avez 2 figurines ou plus Encombrées avec un Marqueur à la fin de la partie. Sinon, gagnez 1 PO si vous avez 2 Marqueurs dans votre Zone de Déploiement à la fin de la partie.

### Capture du Drapeau

**Objectif :** Défendre son Marqueur Drapeau tout en en capturant un autre.

**Fin :** Après 4 Rounds, ou quand une seule Équipe a encore des figurines sur la table.

**Règles spéciales :** Placez un Marqueur Drapeau au centre de la table. Puis placez un Marqueur Drapeau au centre de chaque Zone de Déploiement. Les Marqueurs ne peuvent pas être déplacés, mais peuvent être Marqués.

**Points d'Objectifs :** Gagnez 3 PO si vous contrôlez plus de Marqueurs Drapeau que vos adversaires à la fin de la partie.

### Compte à rebours

**Objectif :** Déplacez votre Marqueur Bombe depuis votre Zone de Déploiement vers une Zone de Déploiement adverse.

**Fin :** Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.

**Règles spéciales :** Placez un Marqueur Bombe au centre de chaque Zone de Déploiement. Une figurine peut déplacer un Marqueur en devenant Encombrée.

**Points d'Objectifs :** Gagnez 3 PO si vous êtes le joueur avec le moins de Marqueurs Bombe dans votre Zone de Déploiement. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité gagne 1 PO.

## Guerre de Territoire

**Objectif :** Obtenir le contrôle du territoire.

**Fin :** Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.

**Règles spéciales :** Divisez la table en 4 quartiers de taille équivalente. Le Contrôle de chaque quartier est déterminé selon les règles habituelles à la fin de chaque Round. Notez le nombre de quartiers Contrôlés par chaque joueur à chaque Round.

**Points d'Objectifs :** Gagnez 3 PO si votre Équipe a Contrôlé un plus grand total de quartiers que ses adversaires à la fin de la partie.

## Roi de la Colline

**Objectif :** Contrôler la zone centrale de la table.

**Fin :** Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.

**Règles spéciales :** Désignez une zone de 8" par 8 au centre de la table. Il s'agit de la « Colline ». Le Contrôle de la Colline est déterminé selon les règles habituelles à la fin de chaque Round.

**Points d'Objectifs :** Le joueur qui a Contrôlé la « Colline » pendant le plus de Rounds gagne 3 PO. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité gagne 1 PO.

## Chacun chez soi !

**Objectif :** Défendre sa Zone de Déploiement et prendre le Contrôle de celle des adversaires.

**Fin :** Après 4 Rounds, ou quand une Équipe a encore des figurines sur la table.

**Règles spéciales :** Aucune.

**Points d'Objectifs :** Gagnez 3 PO si votre Équipe Contrôle les 2 Zones de Déploiement. Sinon, gagnez 1 PO si vous Contrôlez la Zone de Déploiement Ennemie, et qu'aucune figurine Ennemie ne se trouve dans votre Zone de Déploiement.

## JEU DE CARTES

Un deck contenant les Scénarios et les Vignettes sous forme de cartes existe : « Plots & Agendas cards ». Ces cartes n'existent qu'en anglais.

Une version traduite, à imprimer soi-même, est également disponible.



## VIGNETTES

Les joueurs peuvent choisir de ne jouer qu'avec les règles du Scénario. Cependant, lorsque l'on utilise comme Scénario *La Chasse au Trésor* ou *Guerre de Territoire*, il est recommandé d'utiliser les Vignettes.

Lors d'une partie de Pulp City avec les Vignettes, on en utilise toujours trois. Une Vignette (et une seule) est choisie dans chacune des catégories : Suprêmes, Urbanisme et Citoyens.

Le Joueur qui remporte l'Avantage Tactique choisit une première Vignette, issue d'une des catégories. Puis le joueur avec l'Avantage Logistique choisit une Vignette de l'une des deux catégories restantes. Enfin, le joueur avec l'Avantage Tactique choisit une Vignette parmi celles de la dernière catégorie.

Les Vignettes sont connues de tous les joueurs, et ceux-ci peuvent compléter les objectifs de chacune des Vignettes choisies, peu importe qui l'a sélectionnée.

### Vignettes « Citoyens »

#### Sélection citoyenne

**Objectif :** Marquer plus de Citoyens que votre adversaire.

**Règles spéciales :** Un Suprême qui se place En Contact avec un Citoyen le Marque. Un Citoyen Marqué quitte immédiatement le jeu.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour l'Équipe ayant Marqué le plus de Citoyens.

#### Panique

**Objectif :** Avoir plus de Citoyens quittant la table de votre côté.

**Règles spéciales :** Un Suprême peut s'Encombrer d'un Citoyen. Si un Suprême Encombré d'un Citoyen atteint un bord de table, dans sa Zone de Déploiement, on retire du jeu le Citoyen.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour l'Équipe ayant eu le plus de Citoyens à quitter la table depuis sa Zone de Déploiement.

#### Favoris de la foule

**Objectif :** Obtenir le soutien de la foule.

**Règles spéciales :** Chaque fois qu'un Suprême génère 3 EFX ou plus sur une Action, le Citoyen le plus proche, dans un rayon de 6", est Marqué et retiré du jeu.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour l'Équipe qui a Marqué le plus de Citoyens.

### Vignettes « Urbanisme »

#### Rénovation urbaine

**Objectif :** Détruire plus de Structures que votre adversaire.

**Règles spéciales :** Aucune.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour l'Équipe qui a détruit le plus de Structures.

#### Immobilier

**Objectif :** Marquer plus de Structures que votre adversaire.

**Règles spéciales :** Aucune.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour l'Équipe ayant le plus de Structures Marquées à la fin de la partie.

#### Nettoyage des rues

**Objectif :** Détruire plus d'Objets que votre adversaire.

**Règles spéciales :** Aucune.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour l'Équipe qui a détruit le plus d'Objets.

### Vignettes « Suprêmes »

#### Premier sang

**Objectif :** Être le premier à mettre KO un Suprême adverse.

**Règles spéciales :** Aucune.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour la première Équipe à mettre KO un Suprême adverse.

#### Assassinat

**Objectif :** Être le premier à mettre KO le chef adverse.

**Règles spéciales :** Si vous n'avez pas de Leader, alors votre chef est le Suprême avec la plus haute valeur de Ⓢ et le plus haut Niveau. En cas d'égalité, choisissez votre chef.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour la première Équipe à mettre KO un chef adverse.

#### Outsider

**Objectif :** Être le premier à mettre KO un Suprême de Niveau supérieur.

**Règles spéciales :** Aucune.

**Points d'Objectifs :** 1 PO pour la première Équipe qui met KO un Suprême adverse avec un Suprême de Niveau inférieur.



# GLOSSAIRE

## À Couvert

*Cover*

Les figurines qui bénéficient d'un Couvert lance des dés en plus en tant que Défenseur. (page 32)

## Acolyte

*Minion*

Les Acolytes assistent les Suprêmes, et sont bien moins capables qu'eux. (pages 11, 16, 39)

## Acolyte+

*Minion+*

Le nombre de Niveaux de Cartes d'Acolytes qu'une Équipe peut recruter est la somme des valeurs Acolyte+ de chacun de ses Suprêmes. (pages 10, 39)

## Acolytes Exclusifs

*Exclusive Minions*

Ce sont les Acolytes associés à un Suprême spécifique. Ils sont mis KO automatiquement si le Suprême associé est mis KO. (pages 16, 39)

## Actions

*Actions*

Les Actions peuvent être des Actions Exclusives ou des Actions de Mouvement. Généralement, une seule Action Exclusive est utilisée lors de l'Activation d'une figurine. Certaines Actions sont Combinables (suivies d'un \*), et peuvent être utilisées en plus d'une autre Action Exclusive lors de la même Activation. Les Actions sont des capacités qu'une figurine doit utiliser de manière active. (pages 15, 21)

## Actions Combinables

*Combinable Actions*

Pour combiner deux Actions Exclusives lors de la même Activation, l'une d'entre-elles au moins doit avoir son nom suivi d'un astérisque \*. (page 15)

## Actions de Combat

*Combat Actions*

Actions utilisées pour affecter une autre figurine, soi-même ou l'environnement. Elles utilisent un Jet d'Action Trait vs Trait. Les Bonus de Combat ne s'appliquent qu'aux Actions de Combat. (page 15, 21)

## Actions de Mouvement

*Movement Actions*

Les Actions de Mouvement coûtent de la Fatigue aux figurines qui les utilisent, et leur permet de se déplacer selon les règles de leur Type de Mouvement. (pages 15, 18)

## Actions Dynamiques

*Dynamic Actions*

Les Actions Dynamiques nécessitent un Jet d'Action contre une Difficulté Fixe (Dif.#). Les Bonus de Combat ne s'appliquent pas à une Action Dynamique (pages 15, 21)

## Activation

*Activation*

Les figurines et les cartes d'Acolytes sont Activées lors du Tour d'un joueur. Une figurine qui est Activée peut réaliser une ou plusieurs Actions. (pages 15, 16)

## Affaiblissement X

*Suppress X*

Réduit le nombre de dés que lance le Défenseur de X dés pour ses futurs Jets d'Action. (page 29)

## Agilité

*Agility*

Un Trait. Utilisé principalement pour se Défendre contre des Actions de Combat ✨ (page 9)

## Alignement

*Alignment*

Héros et Vilain sont les deux Alignements possibles dans le jeu. Certains Suprêmes et Acolytes ont les deux Alignements (♠ / ♣). Si une Équipe ne comprend que des figurines ♠ et ♣, le joueur la contrôlant doit déclarer s'il joue une Équipe de Héros ou de Vilains (toutes les figurines comptent toujours comme étant à la fois ♠ et ♣). (pages 7, 39)

## Allié

*Friendly*

Certaines règles emploient les termes 'Allié' et 'Ennemi'. Toute figurine dans votre équipe est un 'Allié'. Une figurine est toujours 'Alliée' avec elle-même (page 6)

## Anti-Boost X

*Power Down X*

Un Effet qui retire X dés de Boost à une figurine. (page 29)

## Attaque X

*Attack X*

Un Effet qui augmente le nombre de dés qu'une figurine lance en tant qu'Attaquant. (page 29)

## Attire X

*Pull X*

Un Effet de Déplacement. (page 30)

## Aura X (AUR X)

*Aura X (AUR X)*

Les Auras sont des Actions Exclusives qui durent jusqu'à la prochaine Phase d'Effets, et affectent les figurines à X pouces de la figurine déclenchant l'Aura. (page 24)

## Avantage Tactique

*Tactical Advantage*

Le Joueur avec l'Avantage Tactique choisit si les Vignettes sont utilisées, et le cas échéant sélectionne la première et la troisième Vignette. (page 45)

## Avantage Logistique

*Terrain Advantage*

Le Joueur avec l'Avantage Logistique choisit les ZD, et le cas échéant sélectionne la seconde Vignette. (page 45)

## Bonus de Combat

*Combat Bonuses*

S'appliquent aux Jets d'Action de Combat. À Couvert, Charge, Cible Facile, En Groupe, En Hauteur, Faiblesse, Fort, Fracasse Tout !, Plus Grand. (page 32)

## Boost X

*Power Up X*

Un Effet qui accorde X dés de Boost. Une figurine peut dépenser autant de dés de Boost qu'elle le souhaite lors d'une Action, les ajoutant à son lancer de dés. Ils sont défaussés une fois utilisés. (page 29)

## Bouge X

*Shift X*

Un Effet de Déplacement. (page 30)

## Carte de Leader

*Leader Card*

Cartes accordant des capacités supplémentaires, pouvant être prises par les Leaders. Il y a trois types de Cartes de Leader : Recrutement, Action et Faction. (page 40)

## Charge

*Momentum*

Un Bonus de Combat qui s'applique quand une figurine réalise une Action de Mouvement avant son Action de Combat. (page 32)

## Chute

*Fall*

Une Chute intervient lorsqu'une figurine tombe d'un élément de Décor, de façon volontaire ou non. (page 20)

## Cible

*Target*

Une figurine pouvant être affectée par l'utilisation réussie d'une Action Exclusive. Une figurine qui ne peut pas être affectée par une Action de Combat (par exemple, avec Immunité à l'Effet) n'est pas considérée comme une Cible de l'Action. (pages 21, 27)

## Cible Facile

*Easy Target*

Bonus qui s'applique quand on Attaque une Cible Sonnée. (page 32)

## Cible Supplémentaire X

*Extra Target X*

Un Effet qui force les FX à s'appliquer sur une Cible supplémentaire à X pouces. (page 29)

## Citoyen

*Citizen*

Les figurants inoffensifs et souvent malheureux des batailles de Suprêmes. (page 38)

## Conditions de Bataille

*Battlefield Conditions*

Règles qui décrivent un certain nombre de situations de jeu spécifiques qui affectent une figurine. Voir En Contact, Sonné ou KO. (page 34)

## Contrôle

*Control*

Vous êtes considéré comme ayant le Contrôle d'un Objectif de Scénario ou de Vignette si vous avez plus de Suprêmes En Contact avec l'Objectif que vos adversaires. (page 45)

## Contrôle Mental

*Mind Control*

Un Effet qui permet à un joueur de contrôler temporairement sa Cible. (page 29)

## Corps-à-Corps (CAC)

*Close Combat Action (CCM)*

Actions Exclusives qui ne fonctionnent que contre des Cibles En Contact. (page 24)

## Coup de Génie

*Master Plan*

Les Coups de Génie sont des EFX qui ne s'appliquent qu'aux Jets d'Initiative. (page 17)


## Défense X

*Defend X*

Effet qui augmente le nombre de dé qu'une figurine lance en tant que Défenseur. (page 29)

## Défense

*Defense*

Un Trait. Utilisé principalement pour se Défendre contre des Actions de Combat . (page 9)

## Difficulté Fixe (Dif.#)

*Target Number (T#)*

Certains Jets d'Action renseignent un Trait que doit utiliser la figurine faisant l'Action, et une valeur chiffrée qu'elle doit atteindre ou dépasser pour réussir son Action. (page 27)

## **Domages X**

*Damage X*

Domages est un Effet. Domages réduit le nombre de PV. (page 30)

## **Écrasement**

*Crash*

Domages infligés quand on tombe sur d'autres figurines. (page 20)

## **Effets**

*Effects*

Ils décrivent les résultats des Actions Exclusives, ainsi que de certains Pouvoirs et situations. (pages 22, 27, 29)

## **Effets de Déplacement**

*Displacement Effects*

Un groupe d'Effets qui déplace le Défenseur de différentes façons. (page 30)

## **EFX**

*EFX*

Effets supplémentaires obtenus par un '6' (Trait non-Atout), un '5' ou un '6' (Trait Atout), un '4', un '5' ou un '6' (Attaque de Colosse). Ils sont choisis parmi la liste des EFX à la fin de la Barre d'Action. Un joueur peut décider de ne pas appliquer les EFX qu'il a obtenu. (pages 22, 28, 29)

## **Éléments**

*Elements*

Certains Suprêmes, Monstres et Acolytes partagent une affinité avec une force primaire particulière, que l'on nomme Élément. Les Éléments à Pulp City sont l'Eau, l'Air, le Feu, la Terre, la Lumière et les Ténèbres. (page 9)

## **En Altitude**

*Climb High*

Une Action de Mouvement supplémentaire pour les figurines avec Vol. (page 19)

## **En Contact**

*Base to Base (BtB)*

Condition active lorsque les socles de deux figurines ou plus se touchent. (page 34)

## **En Groupe**

*Mobbing*

Un Bonus de Combat qui s'applique quand une figurine est En Contact avec moins d'Ennemis que sa Cible. (page 32)

## **En Hauteur**

*High Ground*

Un Bonus de Combat qui s'applique quand une figurine est placée plus haut que la figurine opposée. (page 32)

## **Enchaînement**

*Follow Up*

Un Effet qui permet à l'Attaquant d'utiliser une autre Action. (page 30)

## **Encombré**

*Burdened*

Une figurine devient Encombrée quand elle se saisit de certains Marqueurs ou d'un Citoyen. (page 45)

## **Énergie ✨**

*Energy*

Un Trait. Utilisé principalement par des Jets d'Action en Attaque contre 🗡️. (page 9)

## **Ennemi**

*Enemy*

Certaines règles emploient les termes 'Allié' et 'Ennemi'. Toute figurine dans une équipe adverse est un 'Ennemi'. (page 6)

## **Esprit ✨**

*Spirit*

Un Trait. Utilisé principalement pour se Défendre contre des Actions de Combat 🥊. (page 9)

## **Équipe**

*Team*

Un regroupement de Suprêmes et de leurs Acolytes. Lors d'une Rencontre, une Équipe est construite autour d'un certain nombre de Niveaux. (page 39)

## **Exclusion X**

*Excluded X*

Une Action de Combat avec Exclusion / X ne Cible pas les figurines avec le Descripteur indiqué (X). (page 22)

## **Explosion X**

*Blast X*

Un Effet qui permet aux autres Effets d'agir sur les figurines à X pouces de la Cible. (page 30)

## **Extérieur**

*Outsider*

Un Type de Suprême. (page 8)

## **Faction**

*Faction*

Une Équipe de Suprêmes connue. Les Suprêmes appartenant à une Faction procurent souvent divers bonus aux autres figurines de la même Faction. Les Factions sont également utilisées lors du Recrutement de l'Équipe. (page 7, 39)

## **Faible X**

*Weak X*

Un Effet qui rend le Défenseur Faible au Descripteur X jusqu'à la prochaine Phase d'Effets. (page 30)

## Fatigue

*Fatigue*

La Fatigue permet de gérer le nombre de Mouvements d'un Suprême lors d'un Round (deux, généralement), et est également un Effet qui réduit la quantité de Fatigue que peut utiliser une figurine lors du Round. (page 18, 30)

## Figurine

*Model*

Une figurine est la représentation d'un Suprême, d'un Acolyte ou même d'un Monstre. Les éléments de décor avec lesquels on peut interagir sont également des figurines. (page 6)

## Force

*Strength*

Un Trait. Utilisé principalement par des Jets d'Action en Attaque contre . (page 9)

## Fort X

*Strong X*

Un Modificateur qui donne un Bonus de Combat contre les Défenseurs avec X. (pages 22, 33)

## Furtif

*Stealth*

Les figurines Furtives ne peuvent être Ciblées par des Ennemis que s'ils se trouvent à 4 pouces ou moins, sauf pour les Actions de type Onde. Furtif est perdu quand une figurine est En Contact avec un Ennemi. (page 18)

## FX

*FX*

Les Effets qui doivent être appliqués en cas de succès d'une Action. (page 29, 22, 27)



## Héros

*Hero*

Un des gentils. (page 7)

## Héros / Vilain

*Hero / Villain*

Un Suprême qui sait retourner sa veste, parfois du côté des gentils, parfois du côté des méchants. Un Héros / Vilain ( ) compte comme un Héros à tous les égards, ainsi que comme un Vilain en toute circonstance. (page 7)

## Immunité / X

*Immune X / Immunity X*

Un Effet qui confère temporairement l'Immunité à X, jusqu'à la prochaine Phase d'Effets. (page 31)

## Indirecte X (IND X)

*Indirect X (IND X)*

Une Action Indirecte cible une figurine à portée (X pouces), et ne nécessite pas de LdV. (page 24)

## Instantanée X (IST X)

*Instant X (IST X)*

Une Action Instantanée est immédiatement appliquée à la figurine qui l'exécute. (page 24)

## Invocation

*Summon*

Un groupe d'Effets qui place sur le Champ de Bataille un Acolyte, un Objet ou une Zone. (pages 25, 31)

## Jet d'Action

*Action Roll*

Un Jet d'Action est nécessaire quand une ou plusieurs figurines sont impliquées dans la résolution d'une Action. Il s'agit du mécanisme central des parties de Pulp City. (page 27)

## Jet d'Initiative

*Starting Roll*

Un Jet d'Action pour déterminer quelle Équipe obtient l'avantage pour le prochain Round. (page 12)

## Jet de Tactique

*Tactical Roll*

Un lancer de d6. Le vainqueur choisit d'avoir l'Avantage Tactique ou Logistique. (page 45)

## Jetons

*Tokens*

Les Jetons sont des représentations physiques sur le Champ de Bataille de certains Pouvoirs, Actions ou d'autres événements de jeu. (page 6)

## KO

*KO'ed*

Une figurine est mise KO quand elle a perdu l'intégralité de ses PV. Elle est alors immédiatement retirée du Champ de Bataille. (page 34)

## Lancer X (LNC X)

*Throw X (THR X)*

Une Action de Lancer ne peut être utilisée que par une figurine En Contact avec un Objet, et cible une figurine à portée (X pouces). (page 26)

## Limite de PA (Limite de Points d'Action)

*AP Limit (Action Points Limit)*

Nombre maximum de Points d'Action qu'un Suprême peut utiliser lors d'un Round. (page 14)

## Limite X

*Limited X*

Une Action de Combat avec Limite / X ne fonctionne que contre des Cibles qui possèdent le Descripteur indiqué (X). (page 22)

## Ligne de Vue (LdV)

*Line Of Sight (LOS)*

Une Ligne de Vue est requise pour la majorité des Actions de Combat. (page 23)

## Marqueurs

*Markers*

Un Marqueur est un élément d'objectif spécial, utilisé par certains Pouvoirs, Scénarios et Vignettes. (page 6)

## Marqué

*Tagged*

Certaines Vignettes ne vous demandent pas de maintenir le Contrôle d'un Objectif. Une fois Contrôlé, un tel Objectif est considéré comme Marqué. (page 45)

## Mécanique

*Mechanical*

Un Type de Suprême. (page 8)

## Mental

*Mind*

Un Trait. Utilisé principalement par des Jets d'Action en Attaque contre ✖. (page 9)

## Monstre

*Monster*

Une créature ou une création gigantesque, aussi puissant qu'une Équipe de Suprêmes. (à venir)

## Mystère

*Mystery*

Une des trois Origines. Le Mystère bat la Nature en cas d'égalité. (page 8)

## Nature

*Nature*

Une des trois Origines. La Nature bat la Science en cas d'égalité. (page 8)

## Niveau

*Level*

Le Niveau d'une figurine indique sa puissance relative. (page 10)

## Niveau de Rencontre

*Encounter Level*

Détermine le nombre et la puissance globale des Suprêmes de chaque Équipe pour une Rencontre (page 39, 44)

## Non-vivant

*NonLiving*

Un Type de Suprême. (page 8)

## Objet

*Object*

Un élément de Décor qui peut être manipulé par des Actions comme les Lancer, ou grâce au Bonus de Combat Fracasse Tout ! (pages 6, 37)

## Onde X (OND X)

*Pulse X (PLS X)*

Une Onde est une Action de Combat qui Cible les figurines à portée (X pouces) de la figurine active. (page 25)

## Origine

*Origin*

La sources des capacités d'un Suprême : Mystère, Nature ou Science. (page 8)

## PA

*AP*

Voir Points d'Action.

## PA+

*AP+*

Nombre de PA que la figurine génère pour la Réserve d'Action à chaque Round. (page 14)

## Passer son Tour

*Pass*

Si un Joueur n'Active pas de figurine, il doit Passer son Tour et perdre 1 PA de sa réserve. (page 15)

## Percée X (PRC X)

*Overrun X (OVR X)*

Une Percée est une Action de Combat qui déplace la figurine active de X pouces, et Cible toutes les figurines sur le chemin. (page 25)

## Perso

*Self*

Un modificateur pour les autres Effets. (page 29)

## Plus Grand

*Size Matters*

Un Bonus de Combat qui s'applique quand le socle d'une figurine est plus grand que celui de son adversaire. (page 33)

## Points d'Action

*Action Points*

Les figurines qui sont Activées ou qui utilisent des Réactions dépensent des Points d'Action pour utiliser leurs Actions Exclusives. (pages 14, 22)

## Points d'Objectifs (PO)

*Agenda Points (AGP)*

Points gagnés lors de l'accomplissement des objectifs d'un Scénario ou d'une Vignette. Le joueur avec le plus de PO gagne la Rencontre. (page 44)

## Pouvoirs

*Powers*

Les Suprêmes ont un ou plusieurs Pouvoirs, qui sont des capacités passives. Ils peuvent s'appliquer à toutes les situations, ou à des circonstances particulières. (page 11)

## Projectile X (PRJ X)

*Projectile X (PRJ X)*

Un Projectile affecte une Cible à portée (X pouces) et en LdV. (page 24)

## **PV**

*HP*

Nombre de Dommages que peut subir une figurine avant d'être mise KO. (page 11)

## **Rayon X (RAY X)**

*Ray X (RAY X)*

Un Rayon affecte toutes les figurines à portée (X pouces), le long d'une bande d'une largeur égale au socle de la figurine utilisant le Rayon. (page 25)

## **Réaction X (RCT/X)**

*Reaction X (RCT/X)*

Les Réactions sont des Actions de Combat qui se déclenchent pendant une Activation Ennemie. X représente le type de situation qui déclenche la Réaction. (page 26)

## **Rencontre**

*Encounter*

Une partie de Pulp City. Voir aussi Niveau de Rencontre, Scénarios et Vignettes. (page 44)

## **Repousse X**

*Knockback X*

Un Effet de Déplacement. (page 30)

## **Réserve d'Action**

*Action Pool*

Somme des Points d'Action générés par votre Équipe lors de chaque Round. (pages 12, 14, 15)

## **Rôle**

*Role*

Les figurines avec un Rôle défini ont un Pouvoir associé à ce Rôle. Les Rôles sont Bagarreur, Bolide, Colosse, Infiltré, Leader, Soutien, Tank et Tireur. (page 7)

## **Round de jeu**

*Game Round*

Les Rounds de jeu, ou Rounds, sont les moments pendant lesquels les Équipes agissent, alternant les Tous de jeu. La longueur d'une Rencontre est déterminée en Rounds par le Scénario. (page 33)

## **Scénario**

*Plot*

L'histoire racontée dans une Rencontre, qui définit les buts et les objectifs. (page 46)

## **Science**

*Science*

Une des trois Origines. La Science bat le Mystère en cas d'égalité. (page 8)

## **Soins X**

*Heal X*

Un Effet qui restaure les PV perdus. (page 31)

## **Sonné**

*Stun*

Les figurines Sonnées sont des Cibles Faciles et remplacent leur Type de Mouvement par Sprint. (page 20, 31, 34)

## **Spectral**

*Spectral*

Un Effet qui rend une figurine insensible aux interactions physiques. (page 31)

## **Structure**

*Structure*

Une Structure représente un élément de décor tel qu'un building, qui peut être endommagé voire détruit. (page 35)

## **Suprême**

*Supreme*

Un individu avec des super-pouvoirs. (page 6)

## **Tours (Tours de Jeu)**

*Turns (Game Turns)*

Chaque Joueur alterne les Tours de Jeu. Un Joueur Active une figurine par Tour (parfois plusieurs), ou Passe son Tour. (pages 13, 15)

## **Transformation**

*Shapeshift*

Certaines figurines peuvent avoir plusieurs formes. (page 34)

## **Traits**

*Traits*

Force, Défense, Énergie, Agilité, Mental, Esprit (page 9)

## **Traits Atouts**

*Trump Traits*

Les Suprêmes et les Monstres ont des Traits Atouts. Ils ont plus de chance d'obtenir des EFX lorsqu'ils utilisent leurs Traits Atouts sur un Jet d'Action. L'icône et la valeur d'un Trait Atout sont notés en rouge dans le profil. (page 11)

## **Triade des Origines**

*Origins Triad*

Utilisée pour résoudre les égalités. Mystère bat Nature, Nature bat Science et Science bat Mystère. (page 8)

## **Type**

*Type*

Le Type d'une figurine regroupe un ou plusieurs des Types existants : Vivant, Non-Vivant, Mécanique, Extérieur. (page 8)

## **Type de Mouvement**

*Movement Type*

Chaque Type de Mouvement définit comment est déplacée une figurine avec ce type qui utiliserait une Action de Mouvement. Les Types de Mouvement sont Sprint, Téléportation, Grimpeur, Bond et Vol. (pages 18, 19)

## **Vignette**

*Agenda*

Mission secondaire dans une Rencontre qui procure des objectifs supplémentaires. (pages 48, 44)

## **Vilain**

*Villain*

Un des méchants. (page 7)

## **Vivant**

*Living*

Le Type de Suprême le plus courant. (page 8)

## **Zone de Déploiement (ZD)**

*Deployment Zone (DZ)*

La Zone dans laquelle sont déployées les figurines d'une Équipe. La Zone de Déploiement adverse est généralement située à 18 pouces. Les Infiltrés sont déployés ensuite, en dehors de cette Zone si on le souhaite. (page 5)

## NOTES DE TRADUCTION

Traduire Pulp City a été un projet de longue haleine, réalisé au fur et à mesure de mon temps libre. Il a fallu trouver les bons outils pour mener correctement ce projet et tenir à jour le lexique, partager les informations avec les relecteurs (merci à eux !), ne pas hésiter à revoir complètement certains termes, prendre du recul pour mieux apprécier et critiquer le travail ...

Mais voilà, cette première marche est franchie. Il en reste d'autres, comme la révision complète des profils de figurines, ou encore la mise à disposition d'éléments de backgrounds traduits. Cela viendra au fur et à mesure, selon la demande et l'envie. Avec comme récompense espérée que de nombreuses parties se fassent grâce à cette traduction, que de plus en plus de joueurs découvrent ce très bon jeu.

Cette traduction a pour vocation d'évoluer. D'où le numéro de version et la date indiquée dans la page des Crédits. Si possible, le Lexique n'évoluera pas. Mais des coquilles seront corrigées, les erratas intégrés, des précisions ajoutées. Le jeu va également évoluer, de nouveaux Leaders amenant avec eux de nouvelles cartes de Faction, de nouveaux Effets arrivant ou d'anciens étant modifiés ... Ces événements amèneront à une mise à jour de ce document. Et dès la première mise-à-jour, une page référencera les éléments modifiés, pour que vous n'ayez à imprimer que les pages concernées.

N'hésitez pas à discuter de cette traduction là où vous nous trouverez, pour nous remercier comme pour nous incendier ! Critiquez de bonne foi ce qui ne va pas, on peut toujours s'améliorer grâce à ça. Faites part également de vos envies, que ce soit pour des Annexes ou des compléments.

Et merci d'avoir lu jusqu'ici et d'avoir téléchargé ce fichier !

*Nicolas Ronvel, aka Gulix – Mars 2017*



# LEXIQUE DE TRADUCTION

## TERMES TECHNIQUES - ANGLAIS VERS FRANÇAIS

Act Fast (master plan)	Action éclair (Coup de Génie)	Grab & Throw (Displ. Effects)	Chope & Lance (Effets Dépl.)
Action Bar	Barre d'Action	Heal (Effects)	Soins (Effets)
Action Pool	Réserve d'Action	High Ground	En Hauteur
Action Rolls	Jet d'Action	HP	PV
Activation	Activation	Immobile (Movement Type)	Immobile (Type de Mvt)
Agenda Points	Points d'Objectif	Immune / X	Immunité / X
Agendas	Vignette	Impassible Terrain	Terrain Infranchissable
Air (Element)	Air (Élément)	IND (action)	IND (action)
AP Limit	Limite PA	Indirect (action)	Indirecte (action)
AP+	PA+	Infiltrator	Infiltré
Attack (Effects)	Attaque (Effets)	Instant (action)	Instantanée (action)
Attacker	Attaquant	IST (action)	IST (action)
AUR (action)	AUR (action)	Knockback (Displ. Effects)	Repousse (Effet Déplacement)
Aura (action)	Aura (action)	Leader	Leader
Base to Base	En Contact	Light (Element)	Lumière (Élément)
Blast (Effects)	Explosion (Effets)	Limited / X	Limite / X
Blaster	Tireur	Line of Sight	Ligne de vue
Blink (Movement Type)	Téléportation (Type de Mvt)	Living (Type)	Vivant (Type)
Bounding (Movement Type)	Bond (Type de Mouvement)	LOS	LDV
Brawler	Bagarreur	Lunge / Power lunge	Assaut / Assaut de maître
BtB	En Contact	Markers	Marqueurs
Burdened	Encombré	Master plan	Coup de génie
CCM (action)	CAC (action)	Mechanical (Type)	Mécanique (Type)
Citizens	Citoyens	Mind Control (Effects)	Contrôle Mental (Effets)
Climb High	En Altitude	Minions	Acolytes
Close Combat (action)	Corps à Corps (action)	Mobbing	En Bande
Cover	A couvert	Momentum	Charge
Crash	Écrasement	movement	mouvement
Damage (Effects)	Dommmages (Effets)	Mystery (Origin)	Mystère (Origine)
Dangerous Terrain	Terrain Dangereux	Nature (Origin)	Nature (Origine)
Darkness (Element)	Ténèbres (Élément)	Nonliving (Type)	Non-vivant (Type)
Defend (Effects)	Défense (Effets)	Origins Triad	Triade des Origines
Defender	Défenseur	Outsider (Type)	Extérieur (Type)
Deployment Zone	Zone de déploiement	Overrun (action)	Percée (action)
Descriptor	Descripteur	OVR (action)	PRC (action)
Displacement Effects	Effets de Déplacement	Passes	Passer son tour
Domination (master plan)	Domination (Coup de Génie)	Plot	Scénario
DZ	ZD	PLS (action)	OND (action)
Earth (Element)	Terre (Élément)	Power Down (Effects)	Anti-boost (effets)
Easy Target	Cible facile	Power Smash	Frappe Puissante
Effects	Effets	Power Takedown	Projection Puissante
Effects Phase	Phase d'effets	Power Up (effects)	Boost (effets)
Enclosed Structures	Structures Fermées	Power Up (master plan)	Booster (plan stratégique)
Encounter Level	Niveau de rencontre	Powerhouse	Colosse
Enemy	Ennemi	Powers	Pouvoirs
Exclude / X	Exclusion / X	PRJ (action)	PRJ (action)
Extra Target (Effects)	Cible suppl. (Effets)	Projectile (action)	Projectile (action)
Fall	Chute	Pull (Displacement Effects)	Attire (Effets de déplacement)
Fatigue	Fatigue / Fatiguer	Pulse (action)	Onde (action)
Fatigue (Effects)	Fatigue (Effets)	RAY (action)	RAY (action)
Fire (Element)	Feu (Élément)	Ray (action)	Rayon (action)
Flight (Movement Type)	Vol (Type de Mouvement)	RCT (action)	RCT (action)
Flimsy (Structure)	Fragile (Structure)	RCT /DMG	RCT/DMG
Follow Up (Effects)	Enchaînement (Effets)	RCT/BTB	RCT/CTC
Friendly	Allié	RCT/DSP	RCT/DPL
Game Round	Round de jeu	RCT/TGT	RCT/CIB

Reaction (action)	Réaction (action)	Support	Soutien
Reinforced (Structure)	Renforcée (Structure)	Suppress (Effects)	Affaiblissement (Affaibl.)
Rending Slash	Étripage	Supreme	Suprême
Round	Round	Tactic Roll	Jet de Tactique
Science (Origin)	Science (Origine)	Tactical Advantage	Avantage Tactique
Self / X	Perso / X	Tag a thing	Marquer un truc
Shapeshift/X	Transformation/X	Takedown	Projection
Shift (Displacement Effects)	Bouge (Effet de déplacement)	Tank	Tank
Size Matters	Plus Gros	Terrain Advantage	Avantage Logistique
Smash	Frappe	THR (action)	LNC (action)
Smash It Up	Fracasse tout !	Throw (action)	Lancer (action)
Solid (Structure)	Solide (Structure)	Token	Jeton
Special (Effects)	Spécial (Effets)	Trump	Atout
Spectral (Effets)	Spectral (Effets)	Turn	Tour
Speedster	Bolide	vs T#	vs Dif.
Sprint (Movement Type)	Sprint (Type de Mouvement)	Wall Crawling (Mov. Type)	Grimpeur (Type de Mvt)
Starting Roll	Jet d'Initiative	Water (Element)	Eau (Élément)
Strong	Fort	Weak (Effects)	Faible (Effets)
Stun (Effects)	Sonné (Effets)	Weakness	Faiblesse
Summon (Effects)	Invocation (Effets)		

## TERMES TECHNIQUES - FRANÇAIS VERS ANGLAIS

A couvert	Cover	Domination (plan stratégique)	Domination (master plan)
Acolytes	Minions	Dommages (Effets)	Damage (Effects)
Action éclair (Coup de génie)	Act Fast (master plan)	Eau (Élément)	Water (Element)
Activation	Activation	Écrasement	Crash
Affaiblissement (Affaibl.)	Suppress (Effects)	Effets	Effects
Air (Élément)	Air (Element)	Effets de Déplacement	Displacement Effects
Allié	Friendly	En Altitude	Climb High
Anti-boost (effets)	Power Down (Effects)	En Bande	Mobbing
Assaut / Assaut de maître	Lunge / Power lunge	En Contact	Base to Base
Atout	Trump	En Contact	BtB
Attaquant	Attacker	En Hauteur	High Ground
Attaque (Effets)	Attack (Effects)	Enchaînement (Effets)	Follow Up (Effects)
Attire (Effet de déplacement)	Pull (Displacement Effects)	Encombré	Burdened
AUR (action)	AUR (action)	Ennemi	Enemy
Aura (action)	Aura (action)	Étripage	Rending Slash
Avantage Logistique	Terrain Advantage	Exclusion / X	Exclude / X
Avantage Tactique	Tactical Advantage	Explosion (Effets)	Blast (Effects)
Bagarreur	Brawler	Extérieur (Type)	Outsider (Type)
Barre d'Action	Action Bar	Faible (Effets)	Weak (Effects)
Bolide	Speedster	Faiblesse	Weakness
Bond (Type de Mouvement)	Bounding (Movement Type)	Fatigue (Effets)	Fatigue (Effects)
Boost (effets)	Power Up (effects)	Fatigue / Fatiguer	Fatigue
Booster (plan stratégique)	Power Up (master plan)	Feu (Elément)	Fire (Element)
Bouge (Effet de déplacement)	Shift (Displacement Effects)	Fort	Strong
CAC (action)	CCM (action)	Fracasse tout !	Smash It Up
Charge	Momentum	Fragile (Structure)	Flimsy (Structure)
Chope & Lance (Effet de dépl.)	Grab & Throw (Displ. Effect)	Frappe	Smash
Chute	Fall	Frappe Puissante	Power Smash
Cible facile	Easy Target	Grimpeur (Type de Mvt)	Wall Crawling (Move. Type)
Cible suppl. (Effets)	Extra Target (Effects)	Immobile (Type de Mvt)	Immobile (Movement Type)
Citoyens	Citizens	Immunité / X	Immune / X
Colosse	Powerhouse	IND (action)	IND (action)
Contrôle Mental (Effets)	Mind Control (Effects)	Indirecte (action)	Indirect (action)
Corps à Corps (action)	Close Combat (action)	Infiltré	Infiltrator
Coup de génie	Master plan	Instantanée (action)	Instant (action)
Défense (Effets)	Defend (Effects)	Invocation (Effets)	Summon (Effects)
Défenseur	Defender	IST (action)	IST (action)
Descripteur	Descriptor	Jet d'Action	Action Rolls

Jet d'Initiative	Starting Roll	RCT/CIB	RCT/TGT
Jet de Tactique	Tactic Roll	RCT/CTC	RCT/BTB
Jeton	Token	RCT/DMG	RCT /DMG
Lancer (action)	Throw (action)	RCT/DPL	RCT/DSP
LDV	LOS	Réaction (action)	Reaction (action)
Leader	Leader	Renforcée (Structure)	Reinforced (Structure)
Ligne de vue	Line of Sight	Repousse (Effets de dépl.)	Knockback (Displ. Effect)
Limite / X	Limited / X	Réserve d'Action	Action Pool
Limite PA	AP Limit	Round	Round
LNC (action)	THR (action)	Round de jeu	Game Round
Lumière (Élément)	Light (Element)	Scénario	Plot
Marquer un truc	Tag a thing	Science (Origine)	Science (Origin)
Marqueurs	Markers	Soins (Effets)	Heal (Effects)
Mécanique (Type)	Mechanical (Type)	Solide (Structure)	Solid (Structure)
mouvement	movement	Sonné (Effets)	Stun (Effects)
Mystère (Origine)	Mystery (Origin)	Soutien	Support
Nature (Origine)	Nature (Origin)	Spécial (Effets)	Special (Effects)
Niveau de rencontre	Encounter Level	Spectral (Effets)	Spectral (Effects)
Non-vivant (Type)	Nonliving (Type)	Sprint (Type de Mouvement)	Sprint (Movement Type)
OND (action)	PLS (action)	Structures Fermées	Enclosed Structures
Onde (action)	Pulse (action)	Suprême	Supreme
PA+	AP+	Tank	Tank
Passer son tour	Passes	Téléportation (Type de Mouvement)	Blink (Movement Type)
Percée (action)	Overrun (action)	Ténèbres (Élément)	Darkness (Element)
Perso / X	Self / X	Terrain Dangereux	Dangerous Terrain
Phase d'effets	Effects Phase	Terrain Infranchissable	Impassible Terrain
Plus Gros	Size Matters	Terre (Élément)	Earth (Element)
Points d'Objectif	Agenda Points	Tireur	Blaster
Pouvoirs	Powers	Tour	Turn
PRC (action)	OVR (action)	Transformation/X	Shapeshift/X
PRJ (action)	PRJ (action)	Triade des Origines	Origins Triad
Projectile (action)	Projectile (action)	Vignette	Agendas
Projection	Takedown	Vivant (Type)	Living (Type)
Projection Puissante	Power Takedown	Vol (Type de Mouvement)	Flight (Movement Type)
PV	HP	vs Dif.	vs T#
RAY (action)	RAY (action)	ZD	DZ
Rayon (action)	Ray (action)	Zone de déploiement	Deployment Zone
RCT (action)	RCT (action)		